

AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 41
INCLUYE CD-ROM
650 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
http://www.hobbypress.es/MICROMANIA
REPORTAJE
¡EXCLUSIVA!
Sierra & Blizzard
Los nuevos proyectos
INFORME
ESPECIAL
¡Adelántate al E3!
Avanzamos lo mejor de la feria de Atlanta
INFORME
Juegos de fútbol
El mundial en tus manos
PATAS ARRIBA
Starcraft
Las claves para dominar el universo
8 426239 020312 00041
UNREAL
El nuevo rey de la acción 3D

S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 41 - Junio 1998

14 LÍNEA DIRECTA
BRUNO BONELL

Estuvimos en la presentación de «Heart of Darkness» que se produjo en Madrid, y allí tuvimos la ocasión de entrevistar al Presidente de Infogrames Entertainment, que nos habló del presente y del futuro de esta carismática compañía y de sus grandes proyectos.





36 INFORME ESPECIAL
SIERRA & BLIZZARD

Micromanía estuvo en el evento que organizó Cendant Software –sello que agrupa a compañías como Sierra, Blizzard– en San Francisco, EE.UU., donde se presentó a nivel mundial la nueva línea de productos de esas dos compañías que tienen tienen pensado sacar en un futuro próximo, así como sus grandes aspiraciones.

68 INFORME ESPECIAL
E3 1.998

Con objeto de adelantaros las principales novedades del E3 que se celebra estos días en Atlanta, Micromanía ha sacado su particular bola de cristal para haceros llegar un avance sobre algunos de los títulos más importantes que se presentarán en esta sin par feria para un futuro cercano.



Cuando tengáis este número de Micromanía en las manos, se estará celebrando una nueva edición del E3, la feria más importante del mundo en cuestión de software y hardware de entretenimiento, en Atlanta, Estados Unidos.

El encontrarse ante una situación como ésta, provoca en todos los que trabajamos en este mundillo, y en gran número de los usuarios finales, sentimientos poco menos que contradictorios. ¿Qué tipo de novedades nos esperan? ¿Se producirá un gran cambio en la calidad de los juegos para los próximos meses? Y, sobre todo, una gran incógnita, siempre presente... ¿Cuánto tiempo nuestro actual ordenador será capaz de servir de soporte a los nuevos títulos?

Si bien, es indudable, la calidad del software avanza –lo que es de agradecer– en líneas generales, y el hardware no se queda atrás, podemos concluir que siempre habrá no sólo buenos, sino cada vez mejores juegos –lo que nos gusta a todos, vaya–. El precio a pagar será el no poder prescindir de una renovación constante de nuestros equipos, a veces a una velocidad exagerada. "Time is money" que dicen los ingleses, y el mercado del videojuego no duda en adoptar esa máxima y llevarla a la práctica con una obsesión aplastante. Muy de cuando en cuando, sin embargo, surgen títulos que demuestran que no todo es cuestión de tecnología, y que el talento es la verdadera base de un buen juego.

Y si hablamos de demostraciones de talento, de buenos juegos, y de previsiones de futuro, tenéis en vuestras manos un número de Micromanía que reúne todo eso, en un sólo mes. Para empezar, nuestra portada. El esperadísimo «Unreal» por fin ha llegado. Y todo lo que se contaba de él es absolutamente cierto –más le vale a id Software ponerse las pilas con «Quake 3»–. Ha nacido el nuevo rey de la acción 3D. Un rey que demanda a sus súbditos, para disfrutar de toda su gloria, un buen equipo, como no podía ser de otra manera, pero que es capaz de ofrecer satisfacciones suficientes a los poseedores del Pentium más normalito.

Para continuar, un buen número de artículos sobre novedades para dar y tomar. No hablamos únicamente de previews, ni de nuestras habituales secciones, sino de reportajes sobre compañías como Sierra, Blizzard, los nuevos juegos de fútbol disponibles, o un atractivo adelanto de lo que el E3 nos deparará para los próximos meses.

Y, para concluir, las críticas del software más actual, de la mano de nuestros especialistas. En definitiva, estáis ante un número de Micromanía cuyos contenidos son altamente interesantes. Un número que esperamos que os guste, y del que disfrutéis a tope, sólo mientras esperamos a volver a vernos de nuevo el mes que viene, en nuestra habitual cita.

r i o 41

650 ptas. (IVA incluido)



82 MEGAJUEGO
UNREAL

El esperadísimo programa de Epic Megagames ha pasado por nuestras manos para poder comprobar si todo el revuelo –respecto a su calidad gráfica y jugabilidad– que había levantado, es cierto. Y sí, así es. Os podemos asegurar que este programa va a alzarse con el trono de los arcades tridimensionales durante bastante tiempo, y que todo lo que se ha dicho sobre él es más que cierto, es casi real.





134 PATAS ARRIBA
STARCRAFT

Apenas sí hemos tenido tiempo para abrir la caja de la última creación de Blizzard, cuando ya hemos hecho lo oportuno para que triunféis en la conquista del Universo. Os lo hemos destripado para que no tengáis dudas a la hora de elegir raza, estrategia, e incluso trucos para los menos pacientes.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Roberto Cela
Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Carlos F. Mateos
David E. García
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Jesús Martínez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
Roberto Lorente
Rubén J. Navarro

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por





DEMOS

HEART OF DARKNESS



Tras un eclipse solar, una extraña sombra ha atrapado a Whisky, el perro de Andy, un niño travieso apasionado por la ciencia. Su única obsesión es rescatar a su querida mascota, y recurre a una nave de su propia invención que le transportará al mundo de sombras. Después de largos años de impaciente espera, «Heart of Darkness» se presenta como uno de los mejores juegos de este año. Disfrutad tanto con su espectacular presentación "de cine" como con la demo que incluimos.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2/66 MHz, 16 MB de RAM, 84 MB de disco duro, CD-ROM 2X, Tarjeta de sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 90, 32 MB de RAM, 84 MB de disco duro, CD-ROM 4X, Tarjeta de sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Salto: Enter
Disparo: Tecla Shift derecha o espacio
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD, seleccionad HEART OF DARKNESS y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú INICIO, seleccionad PROGRAMAS, HEART OF DARKNESS DEMO y pulsad sobre HEART OF DARKNESS DEMO.



FREESPACE. THE GREAT WAR



Los humanos supervivientes de las pasadas guerras interplanetarias continúan luchando por defender su libertad ante la tiranía de los seres extraterrestres que tratan de someterlos. A bordo de las naves intergalácticas más desarrolladas, debéis defender los principios y la vida de la raza humana. Antes de que se os encomienden las más duras misiones, seréis instruidos para convertiros en pilotos de élite capaces de luchar contra los aliens.
La saga de «Descent» continúa con «Freespace». Disfrutad de las increíbles batallas espaciales que podréis vivir con esta demo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 133 con tarjeta aceleradora 3D, o Pentium 166 sin ella, 32 MB de RAM, 45 MB de disco duro, ratón.
CONTROLES BÁSICOS:
Movimiento: Teclado numérico
Velocidad: M
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad FREESPACE THE GREAT WAR y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú INICIO, seleccionad ROGRAMAS, después GAMES, FREESPACE DEMO y CONFLICT FREESPACE DEMO.

KKND: KROSSFIRE



Han pasado cien años desde que una devastadora guerra nuclear arrasara la Tierra. Los supervivientes de esta guerra lograron desarrollar una nueva vida en el subsuelo, mientras en el exterior, seres mutantes tomaron el control. Ahora, los humanos han decidido recuperar aquello que una vez fue suyo, y para ello cuentan con nuevos avances tecnológicos.
Aquí tenéis la segunda parte de «KKND», «Krossfire». Nuevas unidades, escenarios llenos de detalles y enemigos dotados de una gran inteligencia que os complicarán mucho la existencia, son los argumentos de este juego.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 133, 16 MB de RAM, tarjeta gráfica con 2 MB de RAM, CD-ROM 4X.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB RAM, tarjeta gráfica con 2 MB de RAM, CD-ROM 4X.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad KKND Krossfire y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú INICIO de Windows,seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta MELBOURNE HOUSE y por último pulsad sobre el icono KKND KROSSFIRE DEMO.



FORSAKEN



Poco os podemos decir que no sepáis ya de esta maravilla de juego. Este mes os presentamos en exclusiva la demo no jugable de «Forsaken» con la que seguro vais a disfrutar. Podréis seguir las evoluciones en un nivel de una partida entre seis jugadores. Para ver cómo se desenvuelven cada uno de ellos en este nivel, bastará con que pulséis la tecla ESCAPE y seleccionéis WATCH PLAYER. Mediante el cursor podréis elegir el personaje que queráis. Las horas de diversión están aseguradas.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 133 sin tarjeta aceleradora 3D, Pentium 100 con tarjeta aceleradora 3D, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, Tarjeta de sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166 sin tarjeta aceleradora 3D, Pentium 133 con tarjeta aceleradora 3D, 32 MB RAM, CD-ROM 16X, 50 MB de disco duro, tarjeta aceleradora 3D.
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad FORSAKEN y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú INICIO de Windows, seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta FORSAKEN SELF-PLAYING DEMO, y seleccionad el icono correspondiente a las caracteristicas de vuestro equipo.

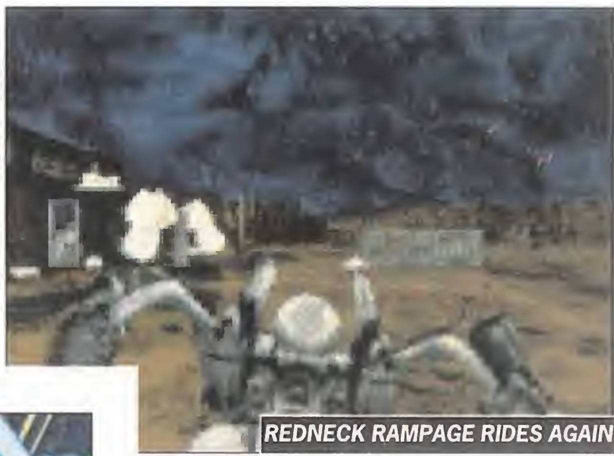


P R E V I E W S

THIEF: THE DARK PROJECT

Con este nombre se presenta un nuevo juego que nace de la combinación de acción, aventura y JDR. Ambientado en un univeso medieval fantástico, disfutaréis con esta preview interactiva.

THIEF: THE DARK PROJECT


REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN



LARRY'S CASINO

El playboy más famoso de toda la historia de los PCs vuelve para haceros pasar los mejores momentos frente a vuestros monitores.


URBAN ASSAULT

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

De nuevo están aquí. Los paletos de Arkansas han regresado, esta vez con nuevas armas para aniquilar todo aquello que se les ponga por delante, sin que haya escusa pueril de ningún tipo.
Desde una Harley armada con una metralleta, hasta una navaja de barbero, les servirá para destrozar todo lo que les parezca. Peor lo mejor será que le hechéis un vistazo a la fastuosa preview que del mismo os ofrecemos en esta sección del CD-ROM.

URBAN ASSAULT

Os presentamos en exclusiva el vídeo de uno de los juegos de estrategia que promete ser de los más espectaculares aparecidos hasta la fecha: «Urban Assault».
Microsoft está poniendo toda la carne en el asador en la creación de este prometedor juego de estrategia.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

MULTIMEDIA

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE SIMON THE SORCERER I Y II

Continuamos con el ciclo de soluciones interactivas en Micromanía en la que trataremos de desvelaros todos los secretos y trucos de los juegos más exitosos que han pasado por nuestra redacción y que han alcanzado el nivel de clásicos. Una sección dirigida a todos aquellos que todavía siguen ensimismados con los clásicos de las aventuras gráficas, y donde podrán encontrar solución a todos sus problemas en los distintos programas.





Este mes os ofrecemos la solución de «Simon the Sorcerer 1 y 2» , dos aventuras gráficas que os hicieron pasar a muchos momentos inolvidables y que seguro aún hoy hará disfrutar a los amantes de esta saga.

ÍNDICE DE MICROMANÍA

Este mes os ofrecemos el índice actualizado de Micromanía hasta la revista número 40. En él podréis encontrar toda la información que queráis acerca de los artículos, los juegos y utilidades publicadas hasta la fecha en Micromanía. El programa es totalmente interactivo y se maneja mediante un intuitivo sistema de menús.



ÍNDICE DE CD-ROMs

En este menú podréis ver los contenidos de todos CD-ROMs publicados de Micromanía desde el primero hasta el último. En él, además de acceder a todos los programas, demos y trailers publicados en vuestra revista favorita, también podréis instalarlos, desinstalarlos y ejecutarlos para disfrutar de ellos.
Podréis buscar un programa determinado mediante la opción representada por un icono con varios discos en la parte inferior izquierda del menú, o también ir pasando de un disco a otro mediante las flechas de scroll situadas bajo el icono de los CDs en la zona izquierda del menú.

TRAILERS

DEEP IMPACT

Un terrible secreto del gobierno norteamericano es descubierto por una famosa periodista. Debido a esto, el presidente de EE.UU. se ve obligado a revelar a la opinión pública los datos que hasta ese momento habían sido ocultados. Dos enormes meteoritos colisionarán contra la Tierra en un breve espacio de tiempo. Los gobiernos de EE.UU. y Rusia han unido sus esfuerzos para tratar de evitar lo que sería la desaparición de todo ser viviente. Este es el argumento de «Deep Impact», protagonizada por Morgan Freeman y producida por Steven Spielberg.



DEEP IMPACT





LA ESPADA MÁGICA



LA ESPADA MÁGICA

En «Grabando las Canciones de La Espada Mágica», podréis ver cómo se ha llevado a cabo el proceso de grabación en castellano de los temas musicales que componen esta película de la que muy pronto disfrutaréis en el cine.
El trailer incluye los comentarios de los artistas que se han encargado de poner las voces a los personajes animados, entre los que encuentran el dúo "Gomaespuma", Sole de Presuntos Implicados, Rafa Sánchez de La Unión y la cantante solista Lydia.

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL MÁS AMBICIOSO JAMÁS CREADO

TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO

3 modos de juego diferentes: Arcade, Simulación y On-line (Versión PC)

Presentación y menús muy perfeccionados

Misiones aleatorias: Nunca 2 misiones son iguales

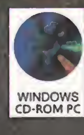
8 diferentes tipos de misiones

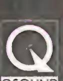
Características tecnológicas: Sonido "Q-Sound", compatibilidad con joysticks "Force Feedback", soporta la mayoría de tarjetas 3D

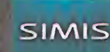


http://grolier.co.uk









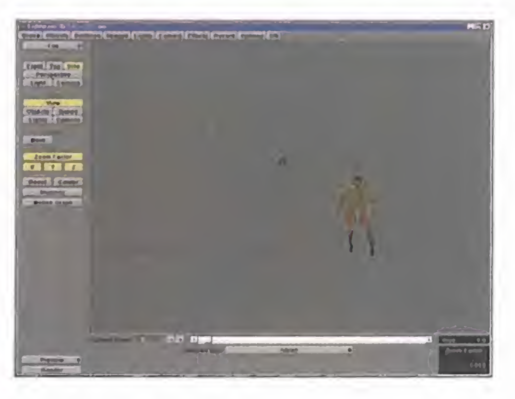
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/



Más y más fútbol

Al cierre de esta edición de Micromanía, visitó nuestras oficinas John Hare, cabeza visible y máximo responsable de Sensible Software, con motivo de la presentación oficial de la última versión de uno de los juegos de fútbol más divertidos que se hayan diseñado jamás, «Sensible Soccer». Un montón de innovaciones e ideas originales son la carta de presentación de «Sensible Soccer 98» que, si bien resulta incomparable en cuanto a estilo y diseño a títulos como «FIFA», no es menos cierto que se trata, sin duda, de uno de los títulos del género más adictivos y entretenidos que hemos podido contemplar.









La versión 98 de «Sensible Soccer» (anteriormente anunciado como «Sensible Soccer 2000») se cimenta, aunque no es la primera vez, en una enorme base de datos sobre selecciones nacionales de todo el mundo, aunque con ligeras modificaciones en los nombres de los jugadores (por aquello, imaginamos, de los derechos de imagen) de cada equipo.

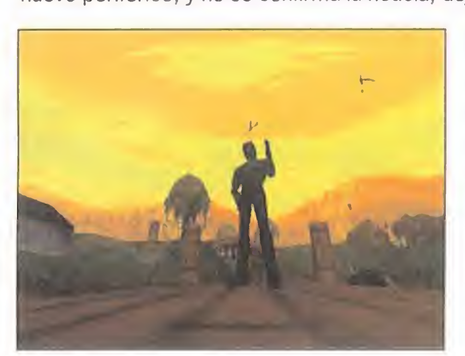
La primera y más llamativa innovación del juego es un nuevo engine, basado en un entorno 3D poligonal, con modelos 3D de jugadores y estadios, aunque se mantiene la tradicional perspectiva cenital –entre muchas otras– de juego. Sin embargo, ésta se puede alternar con otras, en cualquier momento del juego, entrando en una vista mucho más realista del partido, lo que resulta enormemente espectacular para las repeticiones de jugadas. Lo mejor de esto es que el juego, pese a ser capaz de mantener en pantalla más de una decena de modelos poligonales de los futbolistas, a un tamaño diminuto, no ofrece ninguna pérdida de velocidad de acción.

Ofreciendo todas y cada una de las opciones de juego imaginables, y algunas que resulta difícil de imaginar, una de las grandes virtudes de «Sensible Soccer 98» es su capacidad de modificación y configuración. Para empezar, podemos elegir entre los clásicos partidos rápidos, con dos equipos que se escogen al azar en un enfrentamiento amistoso, de copa, etc. Por otro, las posibilidades de edición de ligas, copas, mundiales, torneos de verano..., así como la creación e cualquier tipo de torneo, con múltiples variaciones sobre número de participantes, sistemas de eliminatoria, número de vueltas, inclusión de normas como el gol de oro, etc., hacen del programa un alarde sin precedentes en opciones de juego. Además, sus posibilidades en edición de jugadores, a los que podemos cambiar hasta el color del pelo, aparte de indumentaria (con dos equipamientos diferentes, como en la realidad), etc,. y la variedad en tácticas y estrategias de equipos, edición de las habilidades individuales de cada jugador (generales y para cada partido en concreto), opciones de entrenador... Un sinfín de posibilidades, en definitiva.

Quizá «Sensible Soccer 98» no sea una superproducción, no sea gráficamente espectacular, ni posea al nombre de juegos como el mencionado «FIFA», pero en cuanto a diversión, adicción, variedad, posibilidades de juego, potencial, etc. está muy por encima de la gran mayoría de títulos disponibles hoy día, incluyendo la producción de E.A. Sports. Y encima, está completamente localizado al castellano. ¿Quién da más?

Puesta al día de Iguana

Tras el lanzamiento de «Turok» para PC, Iguana continúa trabajando duro en sus nuevos proyectos, «Turok 2» –cuyo lanzamiento en PC, además de N64, ya está confirmado, preveyéndose para el último cuatrimestre del 98– y, sobre todo, «Shadowman», del que la compañía acaba de distribuir nuevo material de trabajo. Las últimas noticias sobre este último anunciaban un posible lanzamiento para Nintendo en formato 64DD aunque, por ahora, parece ser que la duda ha hecho mella en la compañía ante el "impasse" de Nintendo con este nuevo periférico, y no se confirma la noticia, dejando de momento el cartucho como único soporte seguro. La versión PC, sin embargo, continúa a buen ritmo, y se habla de incluir soporte de tarjetas aceleradoras basadas en el Voodoo 2 de 3Dfx. Previsto como uno de los grandes títulos a tener en cuenta en la nueva edición del E3, su fecha de lanzamiento, de momento, sigue programándose para otoño (posiblemente Octubre), a esperas de nuevas noticias.



Un clásico actualizado

On Line PLC, compañía británica que, de momento y salvo error, no tiene distribución en España, anuncia el lanzamiento de una versión actualizada de un clásico de los ocho bit como es «The Rocky Horror Show». El título, basado en el músical de Richard O'brien y la posterior película del mismo nombre, nos lleva al interior de una demencial mansión "encantada" de Transilvania, cuyos peculiares habitantes, comandados por el doctor Frank'n'furter, se dedicarán a hacer la vida imposible a los dos protagonista de la aventura, Brad y Jane, en la pretensión de que sirvan de conejillos de indias para los delirantes experimentos del susodicho personaje. Tras tres años en desarrollo, On Line PLC espera que la versión interactiva de «The Rocky Horror Show» sea todo un éxito entre miles de aficionados al musical y la película, que hoy día, y después de 25 años en cartel, se sigue reponiendo una y otra vez, en decenas de lugares del mundo.



CONCURSO MONSTER 3DFX

Las siguientes personas han resultado ganadoras del concurso, premiadas con una Monster 3Dfx:

José Carlos De Tomás Ferrer. Madrid
Manuel Campillo Artolachipi. Málaga
Daniel Piñol Azúa. Zaragoza
Luis Moreno Moreno. Granada
Jaime Jiménez García. Sevilla
Miguel A. Herrero Sarmiento. Madrid
Alberto González Rivera. Valladolid
Alberto Beldad Muñoz. Madrid
Pablo Iglesias Lamas. La Coruña
Daniel Oroz Vicente. Navarra
Daniel Iglesias Gómez. Almería
Lorenzo Romero Sobrino. Ciudad Real
Gonzalo Corres Fernández. Álava
Agustín Roque Barral. Ciudad Real
Miguel Ángel Quirós Molina. Madrid
Carlos Hermoso López. Málaga
David Pastor García. Madrid
David Gil Trueba. Barcelona
Abel Cano Díaz. Málaga
Alvaro Navas Baltasar. Madrid
Pedro Castilla Castilla. Madrid
Javier Pérez Salete. Zaragoza
José Fco. Aranda Llorens. Valencia
Jesús Paricio Monteagudo. Valencia
Eugenio Díaz Castro. Asturias

CONCURSO ROLSTICK

Las siguientes personas han resultado ganadores del concurso Rolstick:

Iván Cobo Martínez. Granada
Antonio González Fernández. Burgos
Manuel Mochón Vázquez. Lérida
Santiago Pedroza López. Málaga
Miguel González Pobo. Cantabria
Iván Urra Fernández. Madrid
José Orejudo Trenado. Madrid
Antonio Navalón Chiva. Castellón
José Carlos Castillero Soria. Zaragoza
Miguel Ángel García Gómez. Madrid
Iván Bermejo Alonso. Vizcaya
Pedro Rodríguez Sanz. Madrid
Miguel Ángel Cortés Ruberte. Ávila
Laura Amador Benavides. Madrid
Fco. Javier Montero Quirós. Badajoz
José Luis Fernández López. Asturias
Pedro Pablo López González. La Rioja
Sergio Gorroño Guerreño. Madrid
Juan Pablo Antoral Díaz. Guadalajara
Eduardo López Sendino. León
Alfonso Iván Camín González. Asturias
Javier Ferreiro Pillado. Pontevedra
Miguel Romero Gamarra. Palencia
Plácido Torres Camacho. Murcia
Luciano Rodríguez Redondo. Madrid

Terror en PlayStation



A esperas de que se confirme la realización de una versión para PC, el lanzamiento en España de la versión PlayStation de «Resident Evil 2» ha sido uno de los acontecimientos más importantes del pasado mes en el mercado nacional.
Este hecho no sólo se debe a que el juego de Capcom sea uno de los títulos más esperados de la temporada, sino a que la distribuidora de «Resident Evil 2», Virgin Interactive, organizó para el lanzamiento una serie de eventos especiales como últimamente sólo estábamos acostumbrados a presenciar fuera de nuestras fronteras.
El pasado 29 de Abril el juego se puso oficialmente a la venta en España, con la colaboración de Centro Mail y, para sorpresa de propios y extraños, los expectantes usuarios de PlayStation formaron largas colas a la espera de que el establecimiento abriera sus puertas para hacerse con una copia del juego, tal y como sucedió en su momento en Japón.
Una semana después, Virgin organizó un "party" especial, en el Parque de Atracciones de Madrid, para la presentación oficial a la prensa especializada. Como nota atractiva de la fiesta, y para poner en ambiente a los asistentes, se organizó un recorrido por una de las atracciones más "siniestras" del lugar, "La Casa del Terror", para vivir en directo por unos minutos, la verdadera esencia del juego.
Gracias a estas presentaciones, y a otras como la de «Heart of Darkness» por parte de Infogrames, parece que queda demostrado que el mercado español va a más, aunque sea poquito a poco, y no sólo los sajones viven de los grandes momentos del software.

Tras las huellas de Unreal

Microprose confirma el lanzamiento de «Klingon Honour Guard», nuevo juego basado en el universo de «Star Trek», para el próximo Septiembre, al tiempo que distribuye las primeras imágenes del juego.
Este nuevo título se basa, en cuestiones tecnológicas, en el poderoso engine 3D de «Unreal», y se aleja bastante de la tradicional línea de adaptaciones de «Star Trek» al ordenador, al ser un juego de acción 100%. Ni siquiera «Star Trek Generations» se le puede comparar en diseño, puesto que éste combinaba la acción con grandes dosis de aventura, y su tecnología era muy inferior a la que presentará «Klingon Honour Guard».
Microprose apuesta fuerte por un nuevo género en su habitual línea de producción.

CONCURSO CLOSE COMBAT 2

Las siguientes personas han resultado ganadoras de una maqueta a escala de un Panther y un juego de «Close Combat 2»

Iván Fernández Fernández. Cantabria.
Francisco Lara Fuentes. Almería
Enrique Cabeza Mogollo. Sevilla
Juan Antonio Ocaña Valero. Málaga
Carlos Iserte Moix. Barcelona
Antonio Jesús García Lozano. Cádiz
Daniel Lao Castillo. Almería
Francisco García Otero. Gerona
Juan Laguna Magro. Cuenca
David Reparaz Amaya. Madrid

CONCURSO NORMA EDITORIAL

Las siguientes personas han resultado ganadores del concurso Norma Editorial:

1er Premio:

Ángel Vergara Rojas. Murcia
José Antonio Fernández Ledo. La Coruña
Iván Arrabal Bueno. Madrid

2º Premio:

Jesús Serrano Cuesta. Zaragoza
Ignacio González Llamero. Madrid
César Pastor. Palencia
Hugo Gómez Fernández. Valladolid
José Luis González Rueda. Madrid





Leyendas y dragones

Psygnosis, entre otros muchos proyectos para la próxima temporada, ha hecho público el desarrollo de un título de sugerente argumento, notable atractivo gráfico y calidad global, a tenor de las informaciones recibidas, sobresaliente.

«Drakan» es un título que combina acción y aventura con la base de un entorno 3D, cuyo personaje principal es una bella guerrera, Kayla, que comparte acción y protagonismo con un gigantesco dragón, Arokh, a lo largo de 14 niveles compuestos de distintas misiones, en un universo de fantasía con el objetivo final de acabar con un poderoso hechichero.

Algunas de las características conocidas de «Drakan» nos remiten a posibilidades de partidas multiusuario, incluyendo el soporte de Internet, y aspectos como la inclusión de más de 50 armas diferentes, entre las que encontramos armas arrojadizas, hechizos, y hasta diferentes ataques por parte del dragón, puesto que este personaje no es un mero adorno, sino que toma parte activa en la aventura, pudiendo incluso manejarlo de forma independiente a la amazona.

El diseño de las animaciones se perfila en «Drakan» como uno de los puntos fuertes del juego, puesto que se basa en un sistema de animaciones independientes de piel y esqueleto para cada personaje, con la combinación de sistemas de "blending", capaces de interpolar, en tiempo real, distintas secuencias de varios cuadros, sin pérdida de realismo o ralentización del juego.

Por supuesto, el soporte de tarjetas 3D está contemplado, con especial atención al chipset Voodoo 2, y la inclusión de efectos de luces, transparencias, efectos atmosféricos, etc. En conclusión, un título que va a merecer la pena, a todas luces.

LAS VISPERAS DE LA

¿Estamos ante el lanzamiento de una nueva generación de máquinas?

Hace escasa fechas se confirmó, no ya el desarrollo y ciertas características de la nueva consola de Sega, Katana, una pieza de hard basada en un chip de 64 bit, y a medio camino entre el tradicional sistema cerrado de las consolas y tecnología procedente del PC, sino que cuando leáis estas líneas Micromanía estará camino de Japón, para asistir a su presentación oficial, y los primeros juegos que para ésta se están desarrollando. Si el lanzamiento de Katana fuera un hecho aislado, podríamos no plantearnos siquiera la posibilidad de un nuevo vuelco al mercado con el nacimiento de una nueva generación de máquinas. Pero el caso es que en el universo del PC, la velocidad con que se suceden procesadores y tarjetas aceleradoras, la posibilidad de que Sony tenga a estas alturas PlayStation 2 como algo más que un proyecto, y la incertidumbre que Nintendo ha dejado caer sobre la realidad o no del 64DD, obligan a pensar en que el futuro se nos echa encima.



REVOLUCION

Sin embargo, muchos relevantes personajes del mundo del videojuego, como Bruno Bonnell, presidente de Infogrames, afirman que el auténtico relevo generacional de hard no se producirá hasta Navidades del 2000 –ver entrevista en este mismo número–. Posiblemente sea así, puesto que PlayStation está viviendo su momento más dulce, el PC parece despegar con las tarjetas 3D convertidas en un estándar (o casi) y Nintendo navega a su aire por el embravecido mar del videojuego, y no le importa esperar tres años para lanzar el 64DD, un periférico anunciado antes incluso de que Nintendo 64 estuviera a la venta, pero que para muchos desarrolladores puede convertirse, en pocos meses, en un hardware muerto, antes de nacer.

La cuestión es que si el mismo Bonnell reconocía "off the record", que Infogrames está trabajando YA en juegos para Katana –más compañías también están ya metidas en el ajo, como Ubi Soft, o GTi (¿qué tal os suena un «Unreal» en Katana...?), por citar algunos–, su previsión es que la máquina no llegue al mercado europeo antes de Navidades del 99. Bonell es un personaje de prestigio, y con los conocimientos y datos suficientes para hacer estas declaraciones, pero... la única verdad es que Sega, el día 21 de Mayo de 1.998, presenta Katana en Tokyo a la prensa especializada, incluyendo varios juegos de desarrolladores europeos. El primero de ellos «D2», de Warp (por parte del presidente de la compañía, mr. Eno), destinado a ser en el buque insignia del M2 de 3DO que no llegó a ver la luz, .

La realidad es que los rumores, nos remiten a otoño del 98 como más que probable fecha de salida de Katana en Japón. ¿Sería un nuevo error de bulto por parte de Sega? El éxito de una máquina depende, en la práctica, del soft disponible, en número y calidad. Y aunque el nuevo chip SH4 de Hitachi o la tecnología Highlander 3D (Power VR2) de la placa de Katana, aseguren una base técnica inmejorable, los juegos son la clave.

Esta –posible– fecha de lanzamiento permite especular con un tiempo no superior a 6 meses para el lanzamiento de Katana en Europa y USA, lo que podría causar la carrera de "a ver quién es el último".

Sony, pese a desmentirlo, trabaja a buen ritmo en una nueva consola, aunque sí que podría esperar hasta Navidades del 99, o mediados del 2.000, para su lanzamiento.

Pero lo que no está nada clara es la situación del PC. Mientras que chipsets como Voodoo se estandarizan, 3Dfx ha puesto en la calle Voodoo 2. Pero, al igual que compañías como NEC o Rendition, han comenzado una investigación en nuevo hard gráfico, 3Dfx no se queda atrás, y los rumores sobre la fabricación de un chipset –Banshee–, capaz de aceleración 2D y 3D simultánea, y un potencial unas cuatro veces mayor que el de Voodoo 2, están a la orden del día. Declaraciones como la de Jonathan Small, de Criterion Studios, son reveladoras, al afirmar que antes del 2.000 habrá toda una nueva generación de hard para aceleración de gráficos 3D... no sólo para PC.

¿Se nos está echando el futuro encima? Digamos que está más cerca de lo que pensábamos y aunque, de aquí a final de año es seguro que el nivel del potencial de hardware subirá, resulta peligroso especular o aventurarse mucho más allá.

Quizá la nueva generación no esté tan lejos como pensamos.



Bruno Bonnell

PRESIDENTE DE INFOGRAMES ENTERTAINMENT

"Queremos situar a Infogrames como la primera compañía en Europa..."

Con motivo de la presentación oficial de «Heart of Darkness», ante un lanzamiento que, esta vez sí, es realmente inminente, el presidente de Infogrames, Bruno Bonnell, se desplazó hasta nuestro país para ocupar el papel de maestro de ceremonias de tan ansiado momento. Aprovechando su visita, charlamos con él sobre el presente y el futuro de Infogrames. Aquí os presentamos sus declaraciones más interesantes.

MICROMANÍA: Debido al gran retraso en el lanzamiento de «Heart of Darkness», es posible que el juego, sobre todo en aspectos técnicos, haya quedado algo desfasado respecto a otros productos más actuales. Según creemos, el juego se empezó a desarrollar en 1.992, pero si se hubiera comenzado a producir hace sólo un par de años, ¿qué diferencias habría tenido en concepto, tecnología, etc.?

BRUNO BONNELL: *Primero hay que puntualizar que «Heart of Darkness» comenzó a desarrollarse en 1.994. Los medios comenzaron a hablar del juego algún tiempo antes, pero todos los datos se basaban en material de diseño previo al desarrollo. En segundo lugar, la visión del concepto de juego que Amazing Studio tenía en ese momento, hace unos cuatro años, preveía una tecnología relativa al PC que, en 1.994, era poco menos que un Super PC, y que ahora puede ser un equipo estándar (P100, etc.) Así, debemos considerar que el equipo de desarrollo de «Heart of Darkness» ya contaba con el talento como para afrontar un proyecto basado en una tecnología que prácticamente no existía, y anticipaba muchos de los niveles básicos del PC de hoy en día.*

Decir que «Heart of Darkness» puede parecer desfasado en tecnología... Bueno, es como si decimos que una novela de Julio Verne habla de tecnologías anticuadas, y en realidad estamos hablando de un escritor que era todo un visionario.

En cualquier caso, y uno de los aspectos más interesantes en «Heart of Darkness» es que el jugador apenas se da cuenta del uso de la tecnología que hace el juego, aunque la base tecnológica es muy importante, pero se oculta tras la creatividad e imaginación desplegadas. El concepto de combinar gráficos prerenderizados con otros "interactivos" es algo que nadie había llevado hasta ahora a la práctica.

Así que, si me preguntáis qué habríamos cambiado del juego, la única respuesta que os puedo dar es que echéis un vistazo a nuestra nueva línea de productos. Eso es lo que estamos haciendo ahora. En todo caso, hay que olvidarse un poco de la tecnología y fijarse en la creatividad.

Cuando Infogrames adquirió «Heart of Darkness», el juego, en su versión PC, estaba al 90%. En PlayStation ni siquiera habíamos comenzado a desarrollarlo, y es en esta versión donde sí había que realizar un esfuerzo importante en el aspecto tecnológico, puesto que es un juego que requiere mucha memoria y una gestión bastante compleja del lector CD.

MM.: Si bien un título como «Heart of Darkness» no ha sufrido ningún cambio sustancial en concepto ni tecnología, en otros, como «Mission: Impossible», el cambio desde el comienzo hasta la versión actual sí ha sido importante. ¿Por qué en este caso sí se ha tenido que modificar la línea de desarrollo?

B.B.: *La política de Infogrames al desarrollar un juego es que resulte lo más entretenido posible. En cualquier género.*

Cuando vimos lo que el primer equipo de desarrollo de «Mission: Impossible» estaba haciendo con el juego, tuvimos que reconocer que era realmente maravilloso en cuanto a concepto y diseño, pero no era ni pizca de entretenido, jugable o divertido. Era gráficamente muy vistoso, pero nada más, así que tuvimos que tomar la decisión de cambiar ese desarrollo.

Cuando vimos «Heart of Darkness» todo estaba allí. Todo era perfecto. No había que cambiar nada en absoluto.

La labor del productor, en este caso Infogrames, es ayudar al desarrollador a encauzar toda la creatividad y el potencial de modo adecuado para que el usuario quede satisfecho con el producto.

MM.: Es posible que el juego, a estas alturas, se pueda llegar a comparar con otros de corte similar, como «Abe's Oddyssey». ¿Qué tiene «Heart of Darkness» de distinto respecto a juegos como el mencionado?

B.B.: *Dos diferencias principales. En primer lugar, «Heart of Darkness» tendrá un apoyo publicitario enorme. Sólo en Europa tenemos previsto invertir unos cuatro millones de dólares. En cualquier caso, no me gusta entrar a discutir si un juego es mejor que otro y todo eso. Creo que «Heart of Darkness» es mucho más atractivo desde el punto de vista del guión. Mucho más cercano y, quizás, emotivo que «Abe's Odyssey», y no quiero decir que éste sea peor.*

En segundo lugar, la tecnología que usa «Heart of Darkness» es excepcional, y el desarrollo de su acción es simplemente fantástico.

"Cuando vimos «Heart of Darkness» por vez primera, todo estaba allí. Todo era perfecto. No había que cambiar nada en absoluto"



ha estado largo tiempo en desarrollo. Sin embargo, en Infogrames no nos interesa la licencia por la licencia, sino el poder ofrecer algo grande aprovechando una licencia, que al fin y al cabo sólo es interesante para temas de marketing. Por eso cambiamos casi todo el diseño previo realizado para «Mission: Impossible».
En cuestión de licencias, en cualquier caso, nos gusta pensar de manera global y actuar de manera local. Tenemos proyectos que son licencias únicamente para ciertos países, Francia, Alemania, etc.

MM.: Se acaba de hacer público un acuerdo entre Infogrames y Canal + Multimedia, que cubre múltiples aspectos en desarrollo de entretenimiento interactivo. ¿Puedes ampliarnos algo más esta noticia?
B.B.: *Existen dos aspectos a comentar en este acuerdo. En primer lugar, al tema de la distribución de juegos de Canal +, y en segundo lugar, la TV, pero este último aspecto no tiene nada que ver con televisión interactiva, sino un canal de TV especializado en contenidos referentes a la industria del videojuego.*
Es casi como un canal de promoción para la industria. No se trata de un canal que se pueda llamar "Canal + Interactivo", ni "Infogrames TV" ni nada por el estilo. Simplemente invitamos a todos los integrantes de esta industria a presentar sus productos a través de la TV. Está previsto que las emisiones comiencen en toda Europa, vía satélite (Astra), en Septiembre, así que cuando estemos más preparados haremos una presentación especial de esta nueva vía de información.
Y, una vez más, repito que, de momento, no se trata de nada relacionado con temas de "pay per view", o de hacer un "download" de ficheros o algo así. Desde mi punto de vista, esto no tiene demasiado sentido ahora, puesto que la tecnología no ha llegado aún al nivel requerido.

MM.: ¿Qué piensas de la nueva generación de consolas, con Sega Katana como primera máquina?
B.B.: *De momento no es algo que nos preocupe demasiado, puesto que esta nueva generación no llegará hasta el año 2.001. La máquina más cercana en su lanzamiento, Sega Katana, no aparecerá hasta Navidades de 1.999/2.000. Aunque aparezca una sola nueva máquina, no podemos hablar de nueva generación, puesto que se debe renovar todo el mercado.*
Ahora mismo, el presente del mercado del videojuego es PlayStation, en primer lugar, y quizá Nintendo 64 en algunos países, estando como siguiente formato PC. Infogrames, en cualquier caso, está prestando una atención especial a Katana, y por supuesto que desarrollaremos juegos para este formato, pero ni Sony ni Nintendo renovarán su hardware hasta mediados del 2.000, como muy pronto.

MM.: ¿Y qué piensas de Internet como soporte de juegos multiusuario?
B.B.: *Internet es un soporte de juegos realmente importante para usuarios múltiples, en formato PC. Infogrames tiene títulos como «Hexplore» que soportarán opción de juego a través de Internet. Sin embargo, no debemos considerar Internet como un gran mercado actualmente en la industria. Todavía es difícil trabajar con la tecnología existente, y hasta que no evolucionen las líneas telefónicas, etc., no se llegará a una verdadera expansión. Es, sin duda, una parte importante del mercado del futuro, pero no del presente.*

"Internet es un soporte de juegos realmente importante para usuarios múltiples, en formato PC"

MM.: ¿Qué es lo que Infogrames busca en un equipo de desarrollo cuando se llega a un acuerdo para programar un determinado juego; talento, cubrir un determinado género, ampliar el número de equipos de programación internos...?
B.B.: *Lo que siempre buscamos es gente con talento. Eso, en primer lugar. A continuación lo que nos gusta es que esa gente demuestre que tiene creatividad. No todo es cuestión de tecnología; de hecho, Infogrames puede aportar, y aporta, la tecnología en multitud de ocasiones.*
La tecnología crece y crece a velocidades de vértigo, y por eso en Infogrames, a nivel interno, se trabaja en investigación y desarrollo de nuevas tecnologías para ofrecerlas a los equipos de programación. Esto supone una fuerte inversión para la compañía, pero la cuestión es que si la tecnología, muchas veces, depende del dinero, el talento, no.

MM.: Desde hace tiempo se suceden los rumores sobre la compra de Virgin Interactive por parte de Infogrames. ¿Qué hay de cierto en ellos?
B.B.: *Os daré la misma respuesta que he dado a otra gente, en otras ocasiones. Si en el futuro hay algo que declarar sobre este asunto, lo haré, pero de momento no se puede decir nada, por que aún no hay nada decidido, simplemente.*
Es público y notorio que Virgin es una compañía que está en venta, y tenemos un acuerdo con ellos para poder hablar sobre una posible compra por parte de Infogrames. Pero sólo posible.
Lo que Infogrames quiere es que el talento de los desarrolladores europeos no se encuentre a expensas de las decisiones de compañías americanas. Así que, si conseguimos llegar a un acuerdo definitivo, no todo será cuestión de dinero.
Si algo ocurre, volveré a España y os contaré todo lo que necesitéis saber.

MM.: Ocean, una compañía que ya absorbió Infogrames, se caracterizaba por el gran número de licencias cinematográficas que adquiría, incluso dedicando más atención a un nombre que al producto en sí. ¿Ha variado de algún modo la política de licencias desde la compra de la compañía?
BB: *Bueno, Infogrames también ha trabajado sobre muchas licencias. Ahora mismo, estamos acabando, como Ocean, «Mission: Impossible», un proyecto que*

MM.: En el último año, Infogrames ha multiplicado por cuatro sus beneficios. ¿Cuáles han sido las claves en este crecimiento tan rápido?
B.B.: *Infogrames quiere situarse como una de las compañías más importantes de la industria, a nivel mundial, y la primera en Europa. Absorbimos Ocean y Philips Media Assets, y controlamos todos nuestros actos en diversos países, Francia, Alemania, Inglaterra, España... y seguiremos montando oficinas en toda Europa. Así que podríamos decir que una de las claves es la expansión geográfica.*
En segundo lugar está la calidad. Tenemos buenos títulos y unos canales de distribución que funcionan a la perfección.
Si unimos estos dos aspectos, tendréis las claves del crecimiento de la compañía.





Urban Assault

LA ESTRATEGIA 3D SEGÚN MICROSOFT

A finales del pasado mes de Abril, acudimos a las oficinas de Microsoft en España para asistir a la presentación de lo que será uno de los títulos más ambiciosos de la compañía para la próxima temporada, «Urban Assault», desarrollado por Terratools, un equipo de desarrollo alemán, para el que «Urban Assault» representa su primera incursión en el mundo de los videojuegos. Allí, charlamos con Bern Beyreuther, uno de los diseñadores del juego, que nos introdujo a lo que será un título del que obtuvimos una primera impresión francamente buena.



Aunque Microsoft no ha dado la espalda, en absoluto, a la vía clásica de la estrategia para PC –ahí está previsto para el 99 «Age of Empires II»–, parece que la compañía no quiere perder el tren de ese nuevo "género" en el que la acción 3D y las reglas más estrictas de la estrategia en tiempo real se dan la mano.



«Urban Assault», a primera vista, aparece como lo que podría ser un juego basado sobre todo en un acentuado componente de acción, casi de arcade. Pero esta impresión es realmente engañosa. Según afirma Bern Beyreuther, "nuestra intención es que «Urban Assault» sea un programa que resulte atractivo, sencillo de manejar e inmediato al jugador. Por eso el diseño del interfaz se ha enfocado hacia la simplicidad y a un manejo intuitivo, para luego, al igual que las misiones, ir profundizando y complicando las cosas." Efectivamente, Bern comienza su demostración seleccionando uno de los más de 15 tipos de unidades que el juego ofrecerá, para crear vehículos.

"Una vez seleccionada la unidad", continúa Bern, "bastará con pinchar en cualquier parte del espacio en pantalla, para que estos vehículos hagan su aparición e, inmediatamente, enviarlos a explorar, atacar, defender, etc."

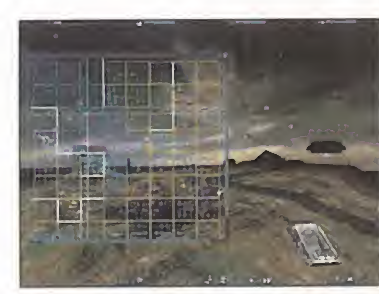
Como por arte de magia, y con un simple clic de ratón en el punto que más nos apetezca de la pantalla (sobre la superficie del escenario, en el aire, o donde más nos plazca, puesto que no es necesario actuar sobre un punto concreto del mapeado), nuestras unidades comienzan a formarse. Y, a partir de aquí, todo parece desarrollarse acorde a las reglas más estrictas de la estrategia clásica 2D, pero ofreciendo una espectacularidad gráfica pocas veces vista en un programa del género y, lo que es más importante, mostrando una eficacia y calidad en aspectos como Inteligencia Artificial, gestión de recursos, diseño de tácticas, etc., realmente pasmosa.

"Todo está enfocado a la satisfacción del estratega más exigente", continúa Bern, "pero procurando al mismo tiempo que el usuario más novato en el género también se sienta atraído por el juego (...) Así, el control y la gestión de unidades, recursos, etc., se realiza









La enorme sencillez en la gestión de recursos y control de las unidades, unido a una eficaz IA, en estrategias de ataque y defensa, y la posibilidad de modificación de distintos parámetros, hacen del juego toda una delicia.

de manera muy sencilla, lo que nos ha obligado a depurar muchísimo el código y llevar a cabo un trabajo realmente complejo en la programación de «Urban Assault»."

El sistema que usa «Urban Assault» para el diseño del interface de usuario se basa en ventanas y menús desplegables y, nota importante, transparentes, de modo que podemos tener abiertas en pantalla dos o más de aquellas, y cualquier modificación efectuada sobre el mapa, por ejemplo, o el gestor de unidades (Squadron Manager), tiene efecto en tiempo real sobre el universo 3D situado en un plano gráfico posterior.

El diseño de la acción permite "entrar en una perspectiva subjetiva en cualquier unidad, manejándola o, simplemente, viendo cómo actúa automáticamente según las órdenes recibidas", comenta Bern. Esto implica que todo, en todo momento, está completamente bajo el control del usuario pese a; por supuesto, desarrollarse una acción estratégica basada en automatismos de IA, modificables en cualquier instante sobre cada una de las más de 250 unidades simultáneas que se pueden gestionar... y mostrar en pantalla. La clave está en un diseño gráfico realmente brillante, que pone el énfasis en el trabajo sobre texturas, y no en el número de polígonos.

Otra de las claves de «Urban Assault» estará en que el desarrollo de las misiones no será lineal, sino que, según el resultado obtenido en cada una, el salto hacia un nivel superior podrá variar, llegando al final del juego por muy diversos caminos.

En definitiva, y tras este brevísimo vistazo a la inmensa variedad de acción y juego que permitirá el título de Teratools, sólo podemos decir que habrá que seguir a este programa muy de cerca, puesto que promete ofrecer algo realmente importante en un género que, día a día, nos sorprende más y más.

IMÁGENES DE

LANDS OF LORE 3





Hace menos de seis meses, y en palabras, literales, de los responsables de Westwood Studios, «Lands of Lore 3» era un producto "en fase de diseño preliminar".
Parece que esta vez no pretenden que les "coja el toro", y la velocidad a la que uno de los más espectaculares proyectos de la compañía está pasando del diseño preliminar a ser una realidad palpable, es poco menos que vertiginosa.
El anuncio oficial de su presentación en el próximo E3 ya está hecho. Las primeras imágenes del juego también están siendo difundidas por todo el mundo. ¿Veremos, entonces, «Lands of Lore 3» mucho antes de lo previsto?

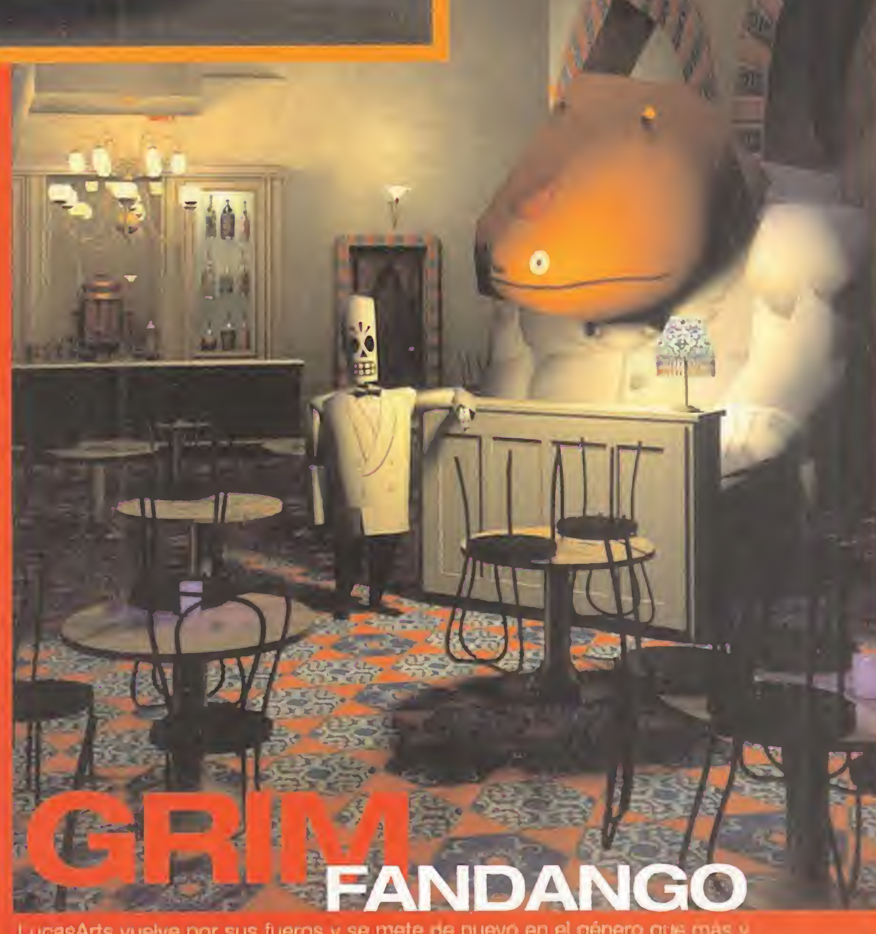
ACTUALIDAD



COLLIN McRAE RALLY

Aunque los aficionados a las competiciones de rallies, están acostumbrados a oír el nombre de Colin McRae, su incursión de la mano de Codemasters en el mundo del videojuego, es toda una noticia. Sin embargo, lo mejor no es el anuncio del lanzamiento de un título que se apoya en un nombre famoso, sino la espectacularidad, gran calidad a todos los niveles y exacerbado realismo de este juego. Un título al que habrá que prestar mucha atención.





TIBERIAN SUN

Por si en alguna ocasión su posición de privilegio en el mundo de la estrategia en tiempo real podía haber estado amenazada, Westwood ya se está ocupando de que tal amenaza no se convierta en realidad. ¿La solución? Realzar todas las virtudes de los productos que ha llevado a la compañía a estar por encima de cualquier competencia, ofreciendo aún más, y mejor. ¿El juego? «C&C Tiberian Sun», o el regreso de la saga –nunca desaparecida– «Command & Conquer». Sin duda, el juego que marcará el estilo en el futuro inmediato del género.

GRIM FANDANGO

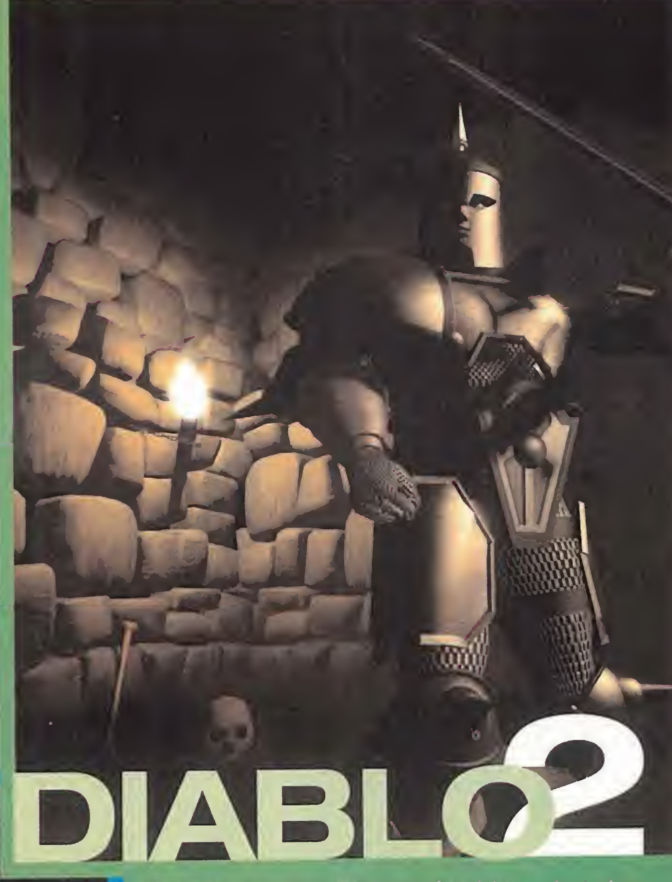
LucasArts vuelve por sus fueros y se mete de nuevo en el género que más y mejor controla, la aventura gráfica, aunque con no pocas innovaciones con respecto a cualquier producción precedente. «Grim Fandango» se destaca de anteriores títulos de LucasArts por diversos motivos.
En primer lugar, su argumento, ambientación y diseño. En segundo lugar, su entorno 3D. ¿Estamos ante el renacimiento de una nueva LucasArts?

IMÁGENES DE ACTUALIDAD



DUNE 2000

El primer título anunciado por Westwood como novedad en la próxima temporada, es el último que llega a esta páginas. La revisitación del juego que, en la práctica, les llevó a lo más alto, les ha servido como excusa para abordar, una vez más, la estrategia, del modo que sólo Westwood sabe, y puede. Ofreciendo un nombre y un argumento atractivos, con una calidad elevadísima, y con un jugeo dotado de todos esos pequeños, e importantísimos detalles, que permiten que un título pase de ser uno más, a convertirse en la referencia de todos sus competidores.
«Dune 2000», además, estará disponible mucho antes de lo que se esperaba. La noticia, pues, es más que buena.



DIABLO 2

Blizzard responde a las demandas del usuario y, claro está, aprovecha el descomunal éxito del juego que lanzó a Blizzard North al estrellato, «Diablo».
«Diablo 2», es notorio, está en desarrollo. Sus mejoras son evidentes e importantes respecto al título original. Mejores gráficos, un argumento más intenso, nuevos personajes, efectos visuales avanzados –las sombras en tiempo real son dignas de verse–...
Sin embargo... Sí, efectivamente no todo podía ser tan bueno. La pega es que «Diablo 2» no aparecerá, tomándolo como fecha realmente optimista, hasta las navidades, aunque lo más realista sería decir que en la primavera del 99. La calidad, ya se sabe, no se puede alcanzar de la noche a la mañana, y si de algo puede presumir Blizzard, es de eso. Seguro.



SID MEIER´S ALPHA CENTAURI



El desarrollo de «Alpha Centauri» se venía anunciando como el más ambicioso diseño de Sid Meier, incluso antes del lanzamiento de «Gettysburg!». Sin embargo, y aunque a este verdadero genio de la estrategia, no se parece resistirle nada, el advenimiento de títulos como «Starcraft» quizá le pueda complicar algo las cosas.
Poco han dejado entrever, por ahora, tanto Meier como Firaxis de su esperado y nuevo título, pero si hemos de tener seguridad en algo es que ni él ni su compañía se pueden limitar a ofrecer un título más de estrategia en tiempo real. Cada nuevo juego de Sid Meier ha sido una revolución en el género. Y no hay motivos para dudar ahora de ello.



EL VOLANTE MÁS SEGURO DEL MUNDO



Roltronik acaba de lanzar su último producto al mercado. Se trata de un pack compuesto por el conocido **Rolstick** y la versión completa del afamado juego «Rally Championship», especialmente realizada por Europress para Roltronik.
Rolstick es la mejor y más económica alternativa a los carísimos volantes de conducción que hay en el mercado actual, aportando una gran sensación de control del juego, a pesar de su reducido tamaño.
Este original periférico va conectado al puerto estándar de joystick y no necesita ningún tipo de adaptador. Su funcionamiento es analógico y está desarrollado y construido en España con materiales de primera calidad. Su precio es de 5.995 ptas.

Para más información: KDC (91-564-18-86).

PRIMEROS ALTAVOCES PARA WINDOWS 98



Labtec, presenta sus nuevos altavoces **LCS-1041 USB**, creados para ser usados bajo Windows 98, el futuro S.O.
Estos altavoces serán capaces de reproducir al cien por cien de fiabilidad el sonido digital de un PC, sin ninguna clase de ruido estático, gracias a que decodifica los datos de sonido con el nuevo interfaz universal USB –Universal Serial Bus–.
Los altavoces serán completamente Plug & Play, no requerirán una tarjeta de sonido y serán compatibles tanto con PC como con Macintosh.

Para más información: http://www.labtec.com

REPRODUCTORES DVD VÍDEO



Sony ha presentado en Bruselas sus primeros reproductores de **DVD Vídeo** para el mercado europeo, que responden a las referencias **DVP-S715** y **DVP-S315**.
Ambos ofrecen unas prestaciones excepcionales, tanto en audio como en vídeo, gracias a la incorporación de tecnologías y funciones de última generación exclusivas de Sony, como por ejemplo el Dual Discrete Optical Pick-Up –lectores independientes para DVD y CD–, Smooth Scan –reproducción rápida de las imágenes sin ruido– y convertidores D/A de audio, capaces de soportar señales codificadas en PCM Lineal de 24 bit/96 kHz.
El DVP-S715, como el más alto de la gama, ofrece, entre otras muchas cosas, más de 500 líneas de resolución horizontal, lo que significa una impresionante calidad de imagen que excede a la proporcionada por la práctica totalidad de formatos de vídeo destinados al gran consumo. Por su parte, el DVP-S315 ofrece una calidad muy alta también tanto de audio como de vídeo, y a un precio mucho más asequible para el usuario particular.
Estos son algunos de los títulos que en este formato van a ser puestos a la venta: «La Boda de mi Mejor Amigo», «Algunos Hombres Buenos», «Anaconda», «Philadelphia» y «Leyendas de Pasión».

EL NUEVO TRACKBALL



Un nuevo trackball, el periférico complementario al ratón, sale al mercado del hardware, de la mano de Herederos de Nostromo y gracias al buen hacer de **Kengsinton**.
Su nombre de lanzamiento es **Orbit** y sus creadores prometen que ofrece las ventajas de un ratón, junto con las buenas cualidades de los trackball, con lo que podremos desenvolvernos por cualquier entorno multimedia o juego, de forma eficaz y rápida, y todo esto, aprovechando al máximo el reducido espacio que, por regla general, suele tener el escritorio o mesa donde tenemos nuestro ordenador.

Para más información: Herederos de Nostromo (91-447-19-33)
Http://hnostromo@hnostromo.com

GUILLEMOT, SÍMBOLO DE BUEN SONIDO

Siguiendo a la Maxi gamer 3D, **Maxi Gamer 3D2** es una tarjeta añadida para los gráficos 3D basada en el chipset Voodoo 2, la nueva generación del chipset 3Dfx para la aceleración 3D. Trabajando junto a cualquier tarjeta gráfica, Maxi Gamer 3D2 se dedica a la aceleración 3D, proporcionando a este tipo de gráficos una nueva dimensión.

Maxi Gamer 3D2 se constituye sobre tres procesadores de 64 bit, cuya velocidad oscila entre 75 y 100 MHz, proporciona un ancho de banda de 2,2 GB. Esta arquitectura 3D es capaz de procesar más de cincuenta millones de operaciones por segundo, proporcionando hasta tres millones de triángulos por segundo y 90 millones de texturas duales, filtración bilineal, MIP-mapped por píxel, alpha-blended y píxel Z-buffer por segundo.

La tarjeta Maxi Gamer 3D2 trabaja en PCI 2.1, es totalmente compatible con Windows 95, 98 y NT, soporta Glide, Open GL y Direct 3D API, acelera todo el software desarrollo para Voodoo graphics y Voodoo Rush.

Además, añade 3D a cualquier tarjeta gráfica que tenga el PC, así como a tarjetas 3D+2D, y ha sido diseñada para disponer de dos Maxi Gamer 3D2 en un sólo PC, gracias al procesador de 3Dfx Interactive "Scan-Line Interface".

Parece que Guillemot está dispuesta a hacerse con todo el mercado de las tarjetas aceleradoras.

Para más información: Ubi Soft (93-544-15-00)

MONITORES SUPERPLANOS

Más de un empresario que tenga su escritorio lleno de bártulos, dará un suspiro de alivio ante el nuevo monitor **Trust Pro Visual 14.5" Excellence Series**. Este monitor superplano ocupa un espacio muy reducido debido a su poca profundidad. Sin embargo, garantiza una imagen increíblemente nítida al tener un dot pitch de 0,28 mm y al utilizar la técnica LCD para una visualización sin parpadeo y sin radiación.

Con el control OSD digital se puede ajustar fácilmente el color y el contraste a gusto del usuario. La visualización a pantalla completa tiene una resolución no entrelazada de 1.024x768. Debido a la técnica LCD, el tamaño de la pantalla de 14.5" es equiparable al de un monitor normal de 17". Este monitor universal puede utilizarse con cualquier ordenador y es compatible con los sistemas operativos Windows 98 y NT 5. El amplificador y los altavoces incorporados hacen que el Trust Pro Visual 14.5" LCD Excellence Series resulte muy apropiado para aplicaciones multimedia.



Para más información: http://www.trust-site.com



*★ **Guillemot** comunica el inminente lanzamiento y puesta a la venta de su nueva tarjeta **MAXI Gamer**, con tecnología AGP, con un procesador Intel740, para utilizar en los ordenadores Pentium II u otra máquina con slot AGP.*

*★ **Traxdata** presenta el primer programa de software que permite grabar en un CD-ROM regrabable hasta 1,2 GB. Su nombre es **WinOnCD 3.5** y funciona bajo Windows 3.11, Windows 95 y Windows NT, además de tener un uso tan sencillo como es el de "arrastrar y soltar".*

*★ **ECS**, líder europeo en alquiler y gestión de activos informáticos, ha creado su sexta filial europea, **ECS Internacional España**, con sede en Barcelona. Con más de 30 delegaciones en siete países europeos, ECS ofrece a sus clientes las ventajas de una sociedad internacional, junto a un servicio de proximidad al cliente.*

*★ **Nexica**, firma española especializada en soluciones telemáticas empresariales, ofrece desde ahora un nuevo servicio: la gestión del registro de dominio en **Internet**, de forma gratuita.*

*★ Desde el 16 de Abril, ya se puede encontrar en todas las tiendas españolas **Freehand 8.0** completamente en castellano, y tanto para **Macintosh**, como para **PC Windows**. Además de la utilidad, se incluyen 10.000 cliparts, 500 fuentes y numerosas plantillas. Todos aquellos que adquirieron el Freehand 7.0, después del 15 de Enero, tendrán la posibilidad de actualizarse gratuitamente, entrando en contacto con **Macromedia Europa**. Su fax es: 07-44-131-458-67-67*

DE ÁMBITO CASERO

Hewlett Packard introduce en España su nueva gama de ordenadores multimedia para el hogar. Los nuevos PCs **HP Pavilion** de las series **8200 y 3200**, con procesadores de Intel Pentium y Pentium II basados en tecnología MMX, ofrecen múltiples posibilidades para su aplicación en la vida cotidiana de los usuarios, como son el ocio, la educación o la captación, tratamiento y archivo de imágenes y fotografías.



Las características de la HP Pavilion Serie 8200 son: procesador Intel Pentium II 233 Mhz con tecnología MMX, disco duro de 4.0 GB, memoria con 32 MB SDRAM –expandible a 384 MB–, CD-ROM 24X, fax-modem de 56 Kpbs X2, Sonido de 16-bit/PCI, tarjeta de sonido Ensoniq, con altavoces Polk Premium estéreo y HW-Wavetable, gráficos de vídeo de 3D ATI Rage Pro AGP 2X 133 MHz, MPEG para vídeo digital a pantalla completa, movimiento pleno, con memoria de vídeo de 4MB SGRAM, y un precio que oscila entre 339.000 con monitor de 14", y 359.000 con monitor de 15".

En cuanto al HP Pavilion Serie 3200: procesador Intel Pentium a 200 Mhz con tecnología MMX, disco duro de 2.0 GB, 32 MB de memoria SDRAM –expandible a 256 MB–, memoria caché de 32 K, CD-ROM: 24X, fax-modem de 56 Kpbs X2, sonido de 16-bit, sonido 3D con altavoces estéreo Polk Audio, tarjeta de vídeo PCI 64-bit acelerado con software 3D, MPEG para vídeo digital pantalla completa, movimiento pleno, 2 MB EDO RAM memoria de vídeo. Su precio será de unas 180.000 ptas.

Hewlet Packard quiere un trocito del pastel del mmercado.

LENGUAJES

Programación avanzada con Visual Basic



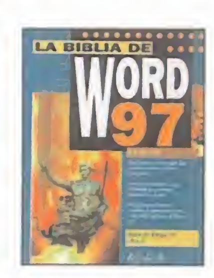
Esta obra de la editorial McGraw-Hill va dedicada a todos aquellos usuarios de Microsoft Visual Basic 5 que quieran saber algo más sobre esta potente herramienta de programación. Contando con multitud de ejemplos y ejercicios prácticos, el libro cuenta además con un CD en el que vienen miles de líneas de código de ejemplo, biblioteca de APIs, y otra de funciones VBCore, y muchas otras cosas más, lo que le convierten en un candidato favorito a la hora de meterse en lo más profundo de Microsoft Visual Basic 5.

7.900 Ptas. **732 Págs.**
Bruce McKinney
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "C"

★★★★

APLICACIONES

La Biblia de Word 97



Con el objetivo de que los lectores aprendan todo lo referente al utilizado programa de Microsoft, Word 97, Anaya Multimedia ha editado una obra que hará las delicias de los lectores.
Todos, absolutamente todos los conceptos del programa están recogidos en este libro, desde cómo aprender a utilizarlo, hasta aprender cómo realizar macros o cuestiones más complicadas, y todo ello llevado de una forma que agradará al lector desde el primer momento, ayudado además por multitud de ejemplos prácticos para facilitar la tarea del aprendizaje.

5.495 Ptas. **783 Págs.**
Ron Mansfield
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

DIVULGACIÓN

Myst II. El Libro de Ti'ana



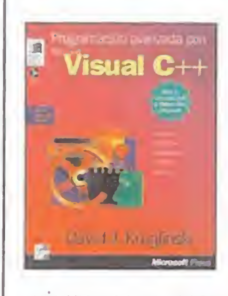
La segunda parte de la saga de Myst ya tiene en la calle su segunda parte, de la mano de la editorial Timun Mas, y que viene a traer a todos los lectores las historia de Ti'ana, la primera mujer del mundo exterior que entró en el mundo de los D'ni. Como todos los lectores de Micromanía, ya apareció en la revista el primer capítulo de esta saga, y ahora es la oportunidad perfecta para no dejar pasar tan fascinante ocasión de hacerse con Myst II: El Libro de Ti'ana.

2.100 Ptas. **368 Págs.**
Rand Miller/David Wingrove
Timun Mas
NIVEL "I"

★★★

LENGUAJES

Programación avanzada con Microsoft Visual C++



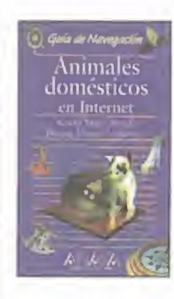
Esta obra proporcionará la cobertura detallada y exhaustiva del entorne de desarrollo Microsoft Visual C++ a todos los lectores.
La obra comienza con un repaso técnico de Windows, el lenguaje en cuestión y todas sus aplicaciones, para proseguir con un cúmulo de contenidos, desde la gestión de eventos, GDI, etc., hasta la programación en C++ para Internet, todo ello bien apoyado con ejemplos y con un CD con los códigos fuente utilizados en el libro y las aplicaciones, lo que le hace una obra ideal para todo aquel que quiera profundizar en la programación con Microsoft Visual C++.

9.000 Ptas. **931 Págs.**
David J. Kruglinski
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "C"

★★★★

REDES

Animales domésticos en Internet



La colección de guías de navegación de Anaya Multimedia sigue su expansión, y esta obra que se comenta viene a rectificarlo. Todo aquel amante de los animales que hoy día se tienen domesticados tienen sus propios lugares dentro de la red de redes, y en esta guía el lector podrá encontrar multitud de direcciones donde hallarlas, incluyendo un breve comentario sobre cada una de ellas.
En fin, una obra para aquellos que quieran aprender más sobre los animales domésticos a través de Internet.

1.000 Ptas. **192 Págs.**
Koldo Meso/Blanca Álvarez
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Director 6



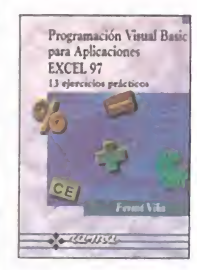
Director 6 es una aplicación para el desarrollo visual de cualquier proyecto multimedia, una herramienta en la que la mayoría de las operaciones se pueden hacer de forma rápida e intuitiva. Además, Director 6 viene acompañado de un completo lenguaje de programación orientado a objetos denominado Lingo. Con este lenguaje, dotar de interactividad a la aplicación multimedia es muy sencillo, ya que su similitud con el lenguaje hablado facilita su aprendizajey comprensión.
Con este libro el lector adquirirá los conocimientos necesarios para manejarse con soltura dentro de un entorno como Director.

2.995Ptas. **400 Págs.**
José María Delgado
Anaya Multimedi
NIVEL "I"

★★★

LENGUAJES

Programación Visual Basic para aplicaciones Excel 97



La obra que viene a este apartado de la editorial Ra-Ma tiene una finalidad puramente educativa; de hecho, en realidad se trata de un libro que contiene ejercicios sobre diversos temas que afectan a la programación en Visual Basic 5 para Excel 97, desde la creación de macros, pasando por el control de bases de datos, hasta la programación en formularios.
Si lo que se busca es un curso práctico de informática donde se recojan los principales controles de programación de Excel, éste es un buen libro que, si bien no colma de conocimientos, sí tiene una buena base para poder progresar.

2.500 Ptas.. **213 Págs.**
Fermí Vilà
Ra-Ma
NIVEL "I"

★★

DIVULGACIÓN

El libro oficial de Magic: El Encuentro



Todos los fieles seguidores del famoso juego de cartas, ahora también para PC, podrá encontrar en este libro oficial todos los secretos de este juego.
Desde comentarios de cada uno de los significados de las cartas, hasta estrategias a realizar, esta obra contiene documentación que no se podrá encontrar en ningún otro lugar, de modo que le hace una obra imprescindible para todo adicto a Magic.

3.500 Ptas. **387 Págs.**
Beth Moursund
McGraw-Hill/Microprose/Wizads of the Coast
NIVEL "I"

★★★★

__Micromanía__ se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

NÚMEROS ATRASADOS

Hace unas semanas jugué en casa de un amigo al «Broken Sword II» y me gustó mucho este tipo de juegos de aventura, por lo que hace unos días me acerqué a un Centro Mail para ver los títulos de que disponían de este género y adquirí los siguientes: «Atlantis», «La Ciudad de los Niños Perdidos» y «Ecstatica II».
Mi pregunta es si habéis comentado o puesto "Patas Arriba" alguno de los juegos que he mencionado anteriormente, con el fin de poder adquirirlos.

Victoria Soto Fuentes. Alicante.

RESPUESTA: *Ésta es la relación de revistas en las que se han comentado los juegos que nos dices:*
«Atlantis»: Punto de Mira en el número 35 de la tercera época.
«La Ciudad de los Niños Perdidos»: Preview en el número 26 de la tercera época; Punto de Mira en el número 27 de la tercera época y Patas Arriba en el número 31 de la tercera época.
«Ecstatica II»: Preview en el número 28 de la tercera época; Punto de Mira en el número 30 de la tercera época y Patas Arriba en el número 35 de la tercera época.

PADS Y TARJETAS ACELERADORAS

Me gustaría que me aclaraseis una duda acerca de un pad de 8 botones que no trae controlador, ya que en una tienda me dijeron que en Windows los ocho botones no serviría, y si es así, ¿cómo se juega al «FIFA: Rumbo al Mundial 98» con pad utilizando los ocho botones? ¿Podría utilizar el controlador de otro pad?
También me gustaría preguntaros algo acerca de las tarjetas aceleradoras 3Dfx, aunque ya sé que estáis hartos de oír esta clase de cuestiones y que en el número 40 de la tercera época habéis hecho un artículo al respecto.
¿Qué conviente más para un Pentium 100 –pronto será un Pentium II– una Voodoo 2 de 8 MB o de 12 MB?

Carlos Sánchez Cazorla. Sevilla.

RESPUESTA: *Difícil solución tiene el problema que nos propones en relación a tu pad sin controlador. De hecho, para poder usar todos los botones es estrictamente necesario tener el controlador perfectamente instalado en tu ordenador, si no únicamente podrás usar cuatro que es el máximo que soporta Windows por sí solo. Además, no puedes usar un controlador de otro pad en el tuyo, pues casi al cien por cien, te daría problemas de incompatibilidad.*
Te aconsejamos que adquieras otro pad de ocho botones, que ahora están muy baratitos, asegurándote de que trae su correspondiente controlador.
En lo referente a tu segunda cuestión (no estamos ni estaremos nunca hartos de una pregunta de los lectores; para eso estamos), una tarjeta con 8 MB es más que suficiente, pero el simple hecho de disponer de 12 MB implica una mejor –y más rápida– gestión de polígonos y texturas. La combinación de una Voodoo 2 de 12 MB con una tarjeta de vídeo AGP te permitiría mejorar aún más el rendimiento, y si lo que quieres es llegar al "best performance" posible, la solución ideal sería usar una tarjeta de vídeo AGP en combinación con dos Voodoo 2 (PCI, por supuesto) conectadas en paralelo en modo SLI (Scan Line Interleave), mediante el cable interno que se proporciona con la tarjeta. Esta solución, aunque óptima, tiene el inconveniente de resultar bastante cara.

TARJETA OPCIONAL

¿Será obligatorio tener una tarjeta 3D para jugar a «Final Fantasy VII»? Si no es así, ¿irá bien con un Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 10X y una tarjeta gráfica VGA?

Aitor Rodríguez González. Las Palmas de G.C.

RESPUESTA: *A pesar de que la tarjeta aceleradora 3D es opcional para jugar con «Final Fantasy VII», y que puedes hacerlo sin aceleración, te recomendamos que adquieras una, pues el cambio que hay entre una modalidad y la otra dista un abismo. Con el ordenador que nos dices te irá un poco lento, pues la velocidad del procesador se hace un tanto escasa para este juego, al tratarse de los requisitos mínimos que el programa exigirá.*

ESTE VERANO LLEGA EL JUEGO

¿Cuándo saldrá a la venta «Commandos»? ¿Qué equipo requerirá para ir medianamente bien? ¿Es verdad que tiene una total libertad de movimientos y acciones? ¿Qué precio tendrá?

Mario Rodrigo. Asturias.

RESPUESTA: *Todos podremos disfrutar de «Commandos» en el mes de junio. Sin embargo, aún no sabemos ni sus requerimientos ni el precio. En cuanto a la libertad de movimiento y de acciones, podemos decirte que sí, pero lo mejor y pese a pecar de ser un poco malvados, es dejarte en ascuas hasta que le eches el guante.*

CONVERSIONES HACIA ORDENADOR

¿Saldrá «Resident Evil 2» para PC? ¿Para cuándo? ¿Y «Tekken 3»?
Si la respuesta es afirmativa, ¿qué equipo requerirá cada juego respectivamente? ¿Cómo es la tarjeta 3D Creative Blaster con el chipset Voodoo2? ¿Me la recomendaríais?

Rafael Bertos. Granada.

RESPUESTA: *«Resident Evil 2» se espera que se lance para ordenador, aunque aún tendremos que esperar bastante, pues ni siquiera se ha empezado a trabajar en la conversión. En cuanto a «Tekken 3» no estaríamos tan seguros de ello, pero todo se verá.*
Al no disponer si quiera de una confirmación acerca de su versión para PC, mucho menos te podemos contestar acerca del equipo que precisarán.
Del abanico de posibilidades existente de tarjetas aceleradoras 3D con el chipset Voodoo 2, nos parece una muy recomendable, más que nada por compatibilidad. Lo que te recomendamos es que pruebes y preguntes acerca de varias por el estilo y, al final, la que más te convenza sea la que compres, pero no adquieras una a lo loco.

CUESTION DE GUSTOS

Saldrá la tercera parte del juego «Simon the Sorcerer»? ¿Cuándo? ¿Cuál es mejor, «Monkey Island II» o «The Curse of Monkey Island»?

Carlos Molinet. Gerona.

RESPUESTA: *Se supone que «Simon the Sorcerer III» está en desarrollo. En lo referente a cuál de las dos partes de «Monkey Island» es mejor, depende de gustos. La primera utiliza el sistema clásico del menú de acciones, y la segunda aprovecha mejor las posibilidades tecnológicas de hoy en día, aunque según algunos puristas dicen, pierde todo el espíritu de la serie. Lo que podemos decir es que ambas son una excelente adquisición.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

EL FUTURO DEPENDE DE TI

EL PLANETA ESTÁ CONDENADO. LA TIERRA SE HA DECLARADO...

FORSAKEN







Distribuido por: **New Software Center Company,** Tel.: 91 359 29 92 - Fax: 91 359 30 60

De trenes, aniquilaciones y otras cosas

Parece que hemos acertado a tenor de las muchas cartas y e-mails que hemos recibido felicitándonos por la nueva apariencia. Por dentro permanece inalterable, con todos los contenidos y ayudas de siempre, si no más. En este número tenemos varias noticias bomba: el anuncio de «Railroad Tycoon 2», todos los trucos de «Blood & Magic», o una buena selección de direcciones de Internet de «Age of Empires». Además, ya queda menos para nuestro tercer especial de trucos.

Cada mes que pasa aumentan vuestras participaciones en la revista, pues el número de mensajes y cartas es inmenso, por lo que pasamos sin más dilación a ocuparnos de ellos, para sacar del anonimato al mayor número de estrategas.

El primero de este mes es Antonio Vicente Polo, que nos remite un curioso truco para obtener todos los créditos que queramos en **«Pacific General»**. Para ello, en el modo campaña, cuando terminemos el primer escenario, grabamos la partida. Pasamos al siguiente escenario, y en lugar de desplegar las unidades, no lo hacemos, y cargamos la partida anterior. Descubriremos que han aumentado los puntos de prestigio, y esta operación la podremos realizar las veces que queramos para construirnos un gran ejército. El truco no funciona siempre a la primera, pero funciona.

Tras casi siete años de la publicación de «Railroad Tycoon», se nos presenta una segunda parte que pretende mejorar el clásico de Microprose

Continúan los atascos en **«Age of Empires»**. El de Alberto Saz Badules se produce en la primera misión de los escenarios japoneses, titulada Los Asesinos. Para asesinar al líder Izumo debes llegar hasta él, para lo cual dirígete hacia el Sur bordeando el mapa matando a los leones que encuentres hasta que llegues al lugar donde hay un sacerdote –o sus huesos, si no has sido suficientemente rápido–. Sigue hacia el Sur hasta que encuentres un río que va de Norte a Sur, que cruzarás, llegando posteriormente a la ciudad de los Izumo. Busca la entrada y divide en dos grupos a tus soldados, usando uno de ellos como cebo para que atraigan a los soldados Izumo mientras tú vas a la esquina Noreste donde se encuentra quien buscas.

Francisco Soler Domínguez, de Almería, se encuentra atascado en la fase 6 de **«Earth 2140»** jugando con la U.C.S., para la que reclama ayuda que seguro alguien puede proporcionar.

Siempre hay alguna pregunta referente a **«Red Alert»**. La de este mes es de Dennis Vila Graña, de La Coruña, que en la fase 11 de los soviéticos le encargan destruir la base y flota aliadas, lo que hace, pero cada cierto tiempo le aparece un crucero por la parte Noreste del mapa. Para destruirlo no tienes más que mover tus submarinos hacia el Este al principio del nivel a que den buena cuenta del crucero. Y por supuesto, también hay preguntas sobre

Railroad Tycoon 2



Fighting Steel



RANKING DE BATALLAS

Lo que tenía que suceder ha sucedido: tras innumerables meses de superioridad incontestable, hemos cambiado de líder, aunque no sea un cambio sorprendente, pues «Warcraft II» estaba a un tiro de piedra del primer puesto. Los demás puestos siguen más o menos igual, con los demás disputándose la preferencia.

1.-	WARCARFT II
2.-	C&C: RED ALERT
3.-	CIVILIZATION II
4.-	AGE OF EMPIRES
5.-	TOTAL ANNIHILATION
6.-	THEME HOSPITAL
7.-	SIMCITY 2000
8.-	COMMAND & CONQUER
9.-	DUNGEON KEEPER
10.-	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias Noticias

• **La novedad estrella** del mes va a encantar a los amantes de los trenes y a los estrategas veteranos que tuvieron ocasión de jugar a su primera parte. Hablamos, por supuesto, de «Railroad Tycoon II», que está siendo desarrollado por Pop Top Software –una nueva compañía que ha comprado los derechos del nombre a Microprose, que no tiene nada que ver–. Aportará gráficos en 3D de una extraordinaria calidad, y una ampliación del modelo económico. Se planea que incluya 51 tipos de locomotoras y 31 de vagones, además de 20 mapas de todo el mundo en los que asentar nuestro imperio del ferrocarril con una total libertad a la hora de diseñarlo, construirlo, y por supuesto, gestionarlo.

• Tras la buena noticia, la mala, que no es otra que el retraso de **«Age of Empires II»,** por causas que aún se desconocen, hasta la primavera del año que viene, cuando originariamente estaba planeado para finales de éste. Habrá que continuar atentos.

• Y tras la noticia buena y la mala, la curiosa. Activision publicará el año que viene un juego de nombre **«Civilization»,** basado en el juego de tablero homónimo de Avalon Hill. A pesar de no tener nada que ver con «Sid Meier's Civilization», este anuncio ha despertado las iras de Microprose, que ya han anunciado acciones legales para defender un nombre de juego que consideran suyo.

• Cambiando de tercio, Bullfrog ha anunciado la edición Gold de **«Dungeon Keeper»,** que incluye el juego original, junto al disco de escenarios «The Deeper Dungeons», un nuevo editor de escenarios, y un theme pack. Como una novedad más, añade aceleración 3D mediante Direct3D.

• **«Fighting Steel», de SSI,** traerá a nuestros ordenadores –una vez más– las más intensas batallas navales de la Segunda Guerra Mundial. Realizados en 3D renderizados, tanto los barcos como los escenarios serán un dechado de realismo y detalle. Este último aspecto también estará presente en la simulación de combate, que contará con distintas vistas de cámara y un interfaz fácil de manejar pero que pondrá en nuestras manos todas las posibles funciones de un barco de guerra.

• Crack Dot Com –creadores de «Abuse»– están realizando **«Golgotha»,** un híbrido de estrategia 2D en tiempo real y shoot'em up 3D, algo así como «C&C» y «Doom» juntos. Ambientado en una hipotética Tercera Guerra Mundial, podremos manejar nuestras tropas y ejércitos sobre los mapas de batalla, pero también podremos cambiar a una vista en primera persona y controlar un tanque. En los apartados sonoro y gráfico promete ser sobresaliente, así como en la inteligencia artificial de los enemigos.

• **«Incubation»** va a disponer en breve de su disco de misiones, que llevará por nombre «The Wilderness Missions», y que incorporará nuevos escenarios y armas para nuestros soldados, entre otras mejoras accesorias al juego original.

Noticias Noticias

Golgotha



Wilderness Missions



Este mes hay un lector que ha mandado códigos para «StarCraft»

Estrategas Enredados

Comenzamos con una buena iniciativa: unos amigos de la escuela han creado un canal en IRC llamado #StarCraft, con temática más que evidente dado su nombre, y que invitan a que todos lo visitéis.

Su e-mail es el primero de los de este mes:
jalara@mx2.redestb.es: juegan sobre todo a «Starcraft».
cibic@abece.com: busca gente para jugar a «Z».
pazf@acmcb.es: busca contrincantes para los «Command & Conquer».
fmestres@eic.ictnet.es: «Dark Reign», «Worms 2» o «Warcraft II», da lo mismo.
mdpereab41@smail.ocefss.ucm.es: para hablar de «C&C» y la estrategia en general.

Y en cuanto a las direcciones web, aquí va un monográfico de las mejores páginas sobre «Age of Empires», en inglés:
www.ozemail.com.au/~ormondp/aoe/: Rob's Empire
home.ipoline.com/~pow/: Andre's Temple of the Ages
www.bestweb.net/~faden/AOE/index.html: Taskmaker AoE Page

y en castellano:
www.arrakis.es/~ferort/: Página de Age of Empires - por Raven
www.geocities.com/TimesSquare/Ring/2677/: Guía de estrategia de Age of Empires
www.cronis.com/x/aoe/: Liga de Age of Empires de Cronis

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **estrategas.micromania@hobbypress.es**

«**C&C**». Como la de Eduard Mondragón, que quiere saber cómo pasarse la fase 7 de GDI: fácil, ya que estás en el mismo mapa que la anterior misión. Todo lo que tienes que hacer es defender tu base, para lo cual tendrás que construir torretas cuanto antes, y acabar con las fuerzas NOD. Empieza por destruir las baterías SAM, lo que te permitirá usar ataques aéreos, y combate a los lanzallamas con armas a distancia. Golpea en las partes más débiles de la base enemiga.
Hace un par de números, nuestro amigo Ángel Nieto nos planteaba un problema en «**Constructor**» sobre el que vuelve a insistir Pablo Jorquera, diciendo que a él le ocurre lo mismo. Piensa que tiene que construir casas de tipo 3 con todos los complementos del jardín, aunque también opina que no hay una parcela lo suficientemente grande para hacerlo. ¿Alguien tiene una opinión más?
Albert Ferret nos reclama trucos para «**Dungeon Keeper**», sobre todo para que el segador astado no se enfade. A ver quién le puede echar una mano. Sin embargo, si lo que quieres es conseguir un segador astado, no tienes más que soltar en el templo al mismo tiempo un troll, un demonio, y una dama oscura.
Y finalmente, para acabar de forma distinta, David Martín nos proporciona códigos para el novísimo «**Starcraft**», que


Age of Empires II

La mala noticia del mes es el retraso en la salida de «Age of Empires II» hasta el año que viene

podéis introducir con Enter, y que son:
- **Show me the money:** 10.000 de gas y 10.000 de minerales.
- **Power overwhelming:** Modo Dios.
- **Operation CWAL:** Construye más rápido.
- **The Gathering:** Energía ilimitada en todas las unidades.
- **There is no cow level:** Fin de la misión.
- **Whats mine is mine:** Minerales gratis.
- **Breathe deep:** Gas gratis.
- **Something for nothing:-** Proporciona todas las mejoras.
- **Black Sheep Wall:** Muestra el mapa al completo.
- **Modify the phase variance:** Posibilidad de construir todos los edificios.
- **War aint what it used to be:** Quita la niebla de guerra.
- **Ophelia:** Esto activa el cambio de nivel y después hay que escribir el nivel al que quieres ir (p.e. "terran10")

Buena forma de acabar la sección, ¿no pensáis? Hasta el mes que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Iván el Terrible)

EL TRUCO DEL MES...

Blood & Magic

Os ofrecemos los trucos de «Blood & Magic», de Interplay. Para conseguir que aparezcan de la nada las distintas criaturas, sólo tenéis que mantener pulsado ALT mientras tecleáis los códigos:



ACOLYTE: Basal Golem.
FATHER: Cleric.
WOLVERINE: Druid.
GREMLIN: Enchanter.
FATAL ATTRACTION: Fury.
FLYING MONKIES: Gargoyle.
RAISE DEAD: Ghoul.
ALASKA: Gnome.
JARETH: Goblin.
CONCRETE: Stone Golem.
MERV: Griffin.
BODY GUARD: Guardian.
MICROSQUISH: Juggernaut.
MOTHER IN LAW: Harpy.
SEDUCTION: Nymph.
LANCELOT: Paladin.
YOGI: Ranger.
NEEDS FOOD BADLY: Warrior.
MERLIN: Wizard.
SHADOW: Wraith.
SMOG: Wyrm.
DEAD FLESH: Zombie.

Y con los tres siguientes, también con ALT, obtendréis las siguientes ventajas:
FOG? WHAT FOG?: Sin niebla de guerra.
BOOST: Pone nuestro maná al máximo.
ELMINSTER: Dispondremos de todos los conocimientos.

Además, en el directorio de Blood & Magic hay un fichero que se llama DONE.DAT. Si lo editáis con un editor hexadecimal y cambiáis el primer byte por 1F, creerá que habéis terminado todos los escenarios y añadirá la opción de "Campaña Aleatoria" (Random Campaign) al menú de un jugador.

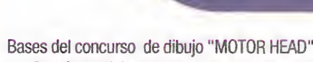
CONCURSO de dibujo "MotorHead"

HIGH VELOCITY ENTERTAINMENT

Pisa el acelerador de tu imaginación. Prepara lápiz y papel porque te proponemos que participes en este sensacional concurso.
Envíanos un dibujo con un diseño de un prototipo de coche futurista.
El mejor trabajo será premiado con una motocicleta Yamaha Neo´s, una cazadora de cuero, un casco y un juego de Motor Head en el formato que elijas.
Además los nueve siguientes mejores clasificados ganarán un juego de Motor Head para PlayStation o PC

Sorteamos una motocicleta Yamaha Neo´s, un casco, una cazadora de cuero y 10 juegos Motor Head

Características motocicleta Yamaha Neo´s:
Motor: monocilíndrico de 2 tiempos
Cilindrada: 49,3 c.c.
Potencia máxima: 4,1 CV a 6.250 rpm



Bases del concurso de dibujo "MOTOR HEAD"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANÍA, que envíen su trabajo junto con el cupón de participación a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A. Revista Micromanía, Apdo. 328. 28100 Alcobendas Madrid. Indicando en una esquina del sobre: Concurso Motor Head.
2.- Los participantes deberán enviar un diseño de un prototipo de coche futurista en tamaño de papel DIN A- 4.
3.- De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por redactores de Micromanía elegirá:
-Un ganador que será premiado con una motocicleta Yamaha Neo´s, un casco, una cazadora de cuero y un juego de "Motor Head" en el formato que elija.
- Nueve segundos premiados que recibirán un juego de Motor Head en el formato que cada uno elija (pc o PlayStation).
4.- Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 30 de mayo y el 15 de Julio de 1998.
5.- El fallo del jurado se realizará el 16 de Julio de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Micromanía.
6.- Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho de publicación, utilización y difusión de todos los trabajos recibidos.
7- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
8- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: ARCADIA Y HOBBY PRESS.







Cupón de participación Motorhead

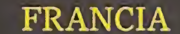
Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . .
C. Postal . . . . Teléfono . . . .
Edad:. . . . .
❏ PC ❏ PlayStation





USA

Computer Gaming World *"Commandos lleva la estrategia en tiempo real a una nueva dimensión".*



FRANCIA

Joystick *"Un aspecto gráfico impresionante y una Inteligencia Artificial que roza la perfección".*

INGLATERRA

Edge *"Uno de los juegos más esperados del año".*

ALEMANIA

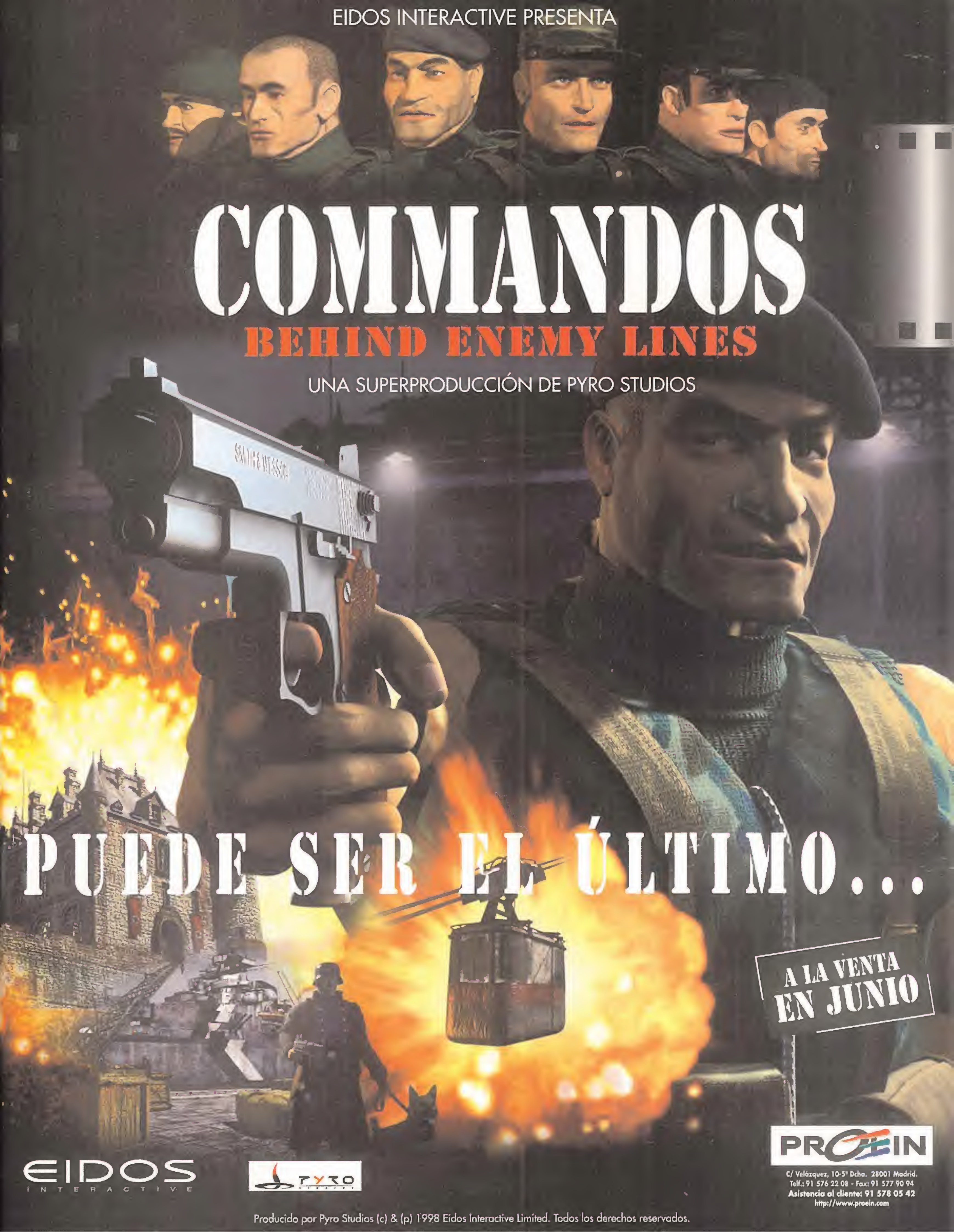
Gamestar *"Commandos es fascinante: un juego de táctica-estrategia como jamás hemos visto".*

COMMANDOS

CADA SEGUNDO






EIDOS INTERACTIVE PRESENTA
COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
UNA SUPERPRODUCCIÓN DE PYRO STUDIOS
PUEDE SER EL ÚLTIMO...
A LA VENTA
EN JUNIO
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 · Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com
EIDOS
INTERACTIVE
PYRO
Producido por Pyro Studios (c) & (p) 1998 Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.

Aires de renovación



Sierra & Blizzard





A finales del pasado mes de Abril, Cendant Software, la compañía que agrupa bajo su sello, entre otras, marcas de tanto prestigio como Coktel, Sierra o Blizzard, organizó un multitudinario evento en los Estados Unidos, con el objetivo de presentar a la prensa internacional, antes de que el próximo E3 se llevara a cabo, la nueva línea de productos para la próxima temporada de estos dos últimos sellos. Títulos con los que pretende ofrecer una imagen fresca y con aires de renovación, en los que clásicos de todos los géneros se presentaban en sus últimas versiones, haciendo gala de un cambio en tecnología y concepto notables.

Micromanía estuvo allí, como invitado de excepción, en representación de la prensa española, en un viaje que nos llevó a San Francisco, Oakhurst y Los Ángeles, y cuyos resultados os mostramos ahora, en un breve repaso a todo lo que de nuevo Sierra y Blizzard están preparando en la actualidad.

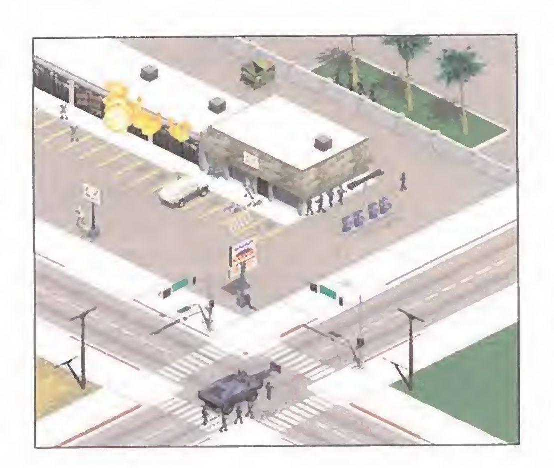
YOSEMITE *Entertainment*



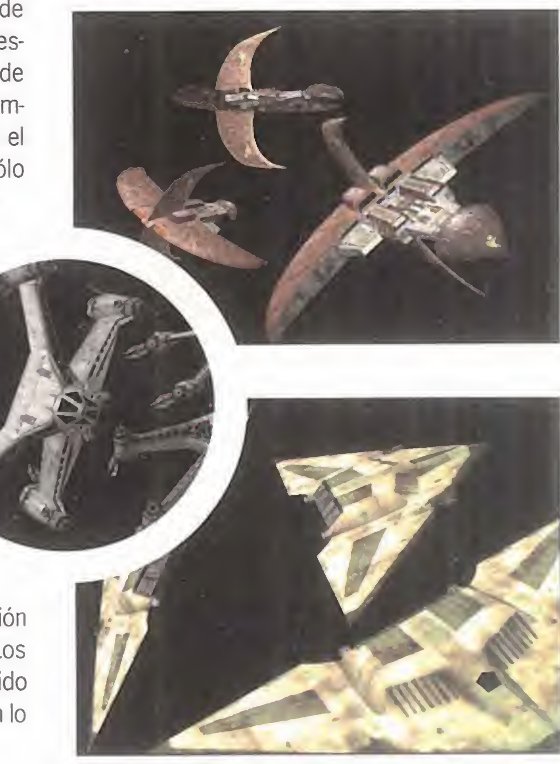
Todos los productos de la compañía Yosemite Entertainment se desarrollan en los estudios originales de Sierra, en Oakhurst, California, donde Sierra comenzó su aventura, hace casi dos décadas, con los primeros juegos diseñador por Ken y Roberta Williams.

Police Quest: Swat 2

El nuevo «Swat» ofrece un salto en diseño bastante importante, respecto a sus predecesores. Tal y como ocurre con la serie «Gabriel Knight», parece que «Swat» aborda un concepto distinto en cada nueva entrega. Del vídeo real usado en el juego anterior, «Swat 2» pasa a mostrar un entorno gráfico isométrico, basado en una acción de alto componente estratégico.
24 mapas, policías y terroristas, con 15 misiones por bando –sí, la opción de adoptar el papel de un terrorista se incluye en el juego–, más de cien personajes diferentes por cada lado, a escoger, juego multiusuario, etc., son algunos de los aspectos más destacables del juego. Sin embargo, donde mayor énfasis se ha puesto en el diseño, ha sido en el desarrollo de la IA, no sólo para las distintas misiones que «Swat 2» incluye como prediseñadas, sino en su aplicación sobre el editor que el programa incluirá, y que permitirá al usuario la creación de mapas y de misiones completas, y complejas, en las que los distintos objetivos dependen de la imaginación y habilidad del jugador. Vehículos, unidades, personajes, secuestros, escoltas, asaltos... Nada es cuestión del azar, y las coincidencias con la realidad son intencionadas, puesto que la investigación y colaboración de los diseñadores del juego con la policía de Los Ángeles –donde se ambienta «Swat 2»– ha sido intensa para hacer sentir al jugador una acción lo más realista posible.



Babylon 5



Una de las grandes noticias de Yosemite Entertainment, y una de las licencias más golosas imaginables, es lo que implica la adaptación de «Babylon 5» a videojuego. O, mejor dicho, deberíamos decir videojuegos, puesto que, aunque el primer título basado en la conocida serie de TV (cuyo éxito en el mercado anglosajón es comparable al de clásicos de la pequeña pantalla como «Star Trek») será una mezcla de simulador de combate y aventura –muy al estilo de la serie «Wing Commander»–, en Sierra hablan de toda una línea de programas, para los próximos años, basados en «Babylon 5».
Los productores de la serie de TV han estado directamente involucrados en todo el diseño preliminar del primer juego, de modo que la calidad de éste no desmerezca en absoluto de la fama que «Babylon 5» tiene entre los espectadores de la serie. Y aunque este juego sea el que, posiblemente, más tarde en aparecer de todos los que Sierra tienen en preparación –allá por 1.999–, no es, ni mucho menos, el peor, una vez vista una demostración del engine de juego, que nos dejó realmente asombrados ante la calidad visual que consigue. Un título que habrá que vigilar estrechamente.

Quest For Glory V: Dragon Fire

Una de las serie más aclamadas de Sierra, de la que por fin aparece una nueva entrega. «Dragon Fire» se ha diseñado pensando en la renovación. El primer, y más evidente punto en que ha cambiado «Quest for Glory» es el diseño gráfico. Ahora se combinan polígonos, escenarios pregenerados, y voxels para la creación de personajes y del mismo protagonista. Uno de los aspectos en que se ha puesto mayor énfasis es la conjunción de acción y banda sonora, para ofrecer un aspecto lo más aproximado posible a una "película". Y es que «Dragon Fire» aporta numerosos ingredientes de rol, más que en cualquier juego anterior de la saga. Es importante mencionar que permite la posibilidad de importar el personaje que los usuarios hayan utilizado.



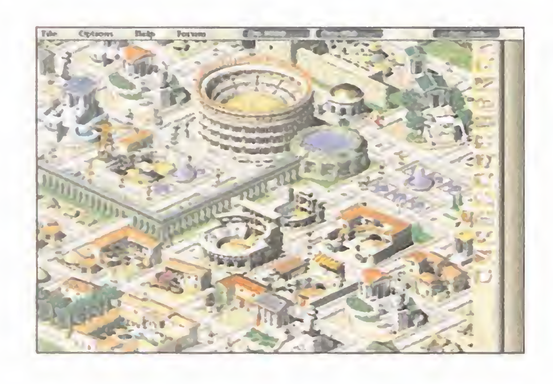


SIERRA Studios

San Francisco fue el lugar donde se presentó Sierra Studios como uno de los nuevos sellos de Sierra. Bajo esta denominación se agruparán, según fuentes de la compañía, los títulos que podríamos definir como más importantes, o más comerciales según se mire, englobando las super producciones de todo Sierra.

Caesar III

La renovación de la estrategia más clásica llega de la mano de la tercera entrega de «Caesar».
Además de un entorno mucho más rico y trabajado, en todos los aspectos, que sus predecesores, «Caesar III» ofrece dos innovaciones a destacar. La primera es que en pantalla se mostrará toda una provincia, accesible mediante un mapa, para mejorar y hacer más inmediato todo aquello relacionado con jugabilidad. En lugar de mostrar diferentes áreas en pantallas independientes (ciudades, campos y zonas de batalla), toda la acción del juego tienen lugar a un mismo nivel. La diferencia más evidente es en los momentos de combate. Por ejemplo, en lugar de enviar tropas a una zona independiente de nuestro campo de acción, si nuestras barreras defensivas fallan, veremos cómo el enemigo se introduce en las calles de nuestra ciudad, contemplando luchas en cada calle.





El segundo aspecto que marca diferencias con títulos anteriores es el efecto en tiempo real de todas, o casi todas, las acciones que el jugador lleve a cabo, cuando antes era necesario pasar por diversas pantallas de información en múltiples aspectos. Ahora, es posible obtener información directa de cada uno de los personajes que se pasee por la pantalla, sin que el resto de la acción se vea afectada por este hecho. En definitiva, «Caesar III» se adapta a los tiempos que corren, sin perder todas las virtudes que sus predecesores poseían.



Gabriel Knight 3 Blood of the Sacred, Blood of the Damned





Nos encontramos con Jane Jensen, diseñadora de la saga «Gabriel Knight», y la primera pregunta era obligada, ¿por qué un nuevo cambio en el entorno de juego, engine y diseño visual de «Gabriel Knight»? La respuesta fue poco menos que esperada, y tópica. Si «Gabriel Knight III» ofrecerá un entorno poligonal 3D, es porque se trata de la mejor opción, actualmente, para presentar en el ordenador una historia compleja, rica y profunda en argumento, desarrollo y posibilidades de juego. Algo que también era la excusa cuando «The Beast Within» se desarrolló siguiendo las pautas de títulos como «Phantasmagoria», con vídeo real.
Lo que sí se puede afirmar que no varía un ápice, respecto a los títulos anteriores de la saga, es que, ciertamente, la acción y la trama siguen siendo los pilares básicos de esta nueva entrega. Las posibilidades de exploración, gracias al engine 3D –basado en la nueva tecnología G Engine–, de cualquier escenario son casi ilimitadas, aunque la primera impresión al ver el juego puede inducir a una ligera confusión en el sistema de control del personaje, e interacción con el entorno. Podríamos decir que se combina lo mejor –y lo peor– de universos similares a «Alone in the Dark» y «Quake», aunque la fastuosa calidad gráfica, y la soberbia ambientación –el diseño de personajes y sus animaciones, sincronización de voz con el movimiento de los labios, etc., es impagable– compensan los posibles defectos que puedan mostrar las primeras versiones beta del juego. Y, por supuesto, un recuerdo a la IA, que promete ser de lo mejorcito visto en un título de aventura, desde hace mucho tiempo.

Mask of Eternity

Quizás el cambio más radical que podíamos esperar de Sierra. Y es que nunca imaginamos que la saga «King's Quest» acabaría aceptando los entornos 3D como lo más apropiado para una aventura. Pero así es. Algo que ya nos avisó la misma Roberta Williams en el pasado ECTS y que, una vez contemplada una versión bastante avanzada, hemos de reconocer que logra conjuntar perfectamente el espíritu de toda la saga, con la más avanzada tecnología. «Mask of Eternity», no se podrá considerar una aventura 100%, si pensamos en los clásicos del género, puesto que la acción es uno de los ingredientes principales del título. Otro dato importante es que, por vez primera desde hace mucho tiempo, la familia real de Daventry no asume ningún rol protagonista, puesto que la trama sitúa a casi todos los habitantes del reino en una posición incómoda, afectados por una maldición que los ha convertido en piedra. El protagonista absoluto es Connor MacLyrr, un jovenzuelo que, sin comerlo ni beberlo, ve cómo de él depende el futuro y la existencia de Daventry, pasando de ser un simple campesino a héroe a la fuerza.

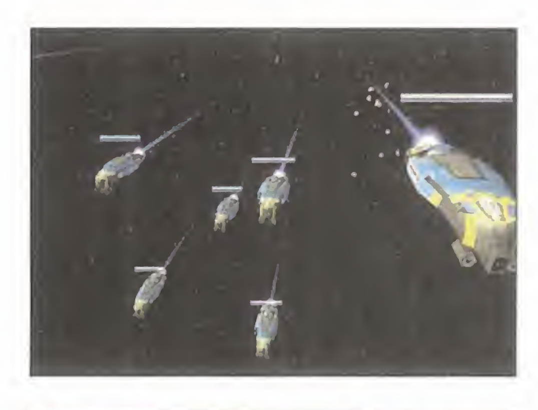
Uno de los aspectos más importantes es que permite desarrollar la acción en primera y/o tercera persona, y que el interface es sumamente simple, y adapta la esencia de las aventuras gráficas más clásicas al mundo 3D. Además, las grandes virtudes de la aventura se mantienen (interacción profunda con más de 70 personajes, múltiples y variados escenarios, enigmas...) a lo que hay que sumar una acción 3D (basada en el nuevo engine 3 Space de Sierra) totalmente absorbente. Eso sí, a partir de ahora, los fieles de la saga «King's Quest» tendrán que hacerse con una buena tarjeta 3D.





Sierra apuesta fuerte por las 3D

Homeworld





Estreno absoluto y primicia mundial, «Homeworld» simboliza la fuerte apuesta de Sierra por la renovación, conceptual y tecnológica. Tal y como ocurre con otros títulos –«Half Life»–, «Homeworld» es, además, la prueba de que Sierra ha decidido apoyar con toda su estructura a "third parties" capaces de aportar algo nuevo a la clásica identidad de la compañía. El juego está siendo desarrollado por Relic Entertainment, y lleva la estrategia hasta un nuevo límite. Si últimamente los juegos de estrategia 3D comenzaban a reclamar su espacio en el género, «Homeworld» es el título que puede, definitivamente, sentar las bases para el futuro. Combinando acción, estrategia y combate espacial, el usuario dispone realmente, por vez primera, de una libertad sin precedentes en decisiones, tácticas, planteamientos estratégicos y gestión de recursos en tiempo real, incluyendo los momentos en que un combate se esté desarrollando.

Otro de los aspectos más sobresalientes de «Homeworld» es la posibilidad de contemplar la acción y los combates, desde cualquier posición imaginable, ya sea exterior a cualquier escaramuza o tomando el control de alguna unidad. Y lo realmente alucinante es la flexibilidad y potencia del engine 3D, cuyo mérito es aún mayor si tenemos en cuenta el complejo diseño de las naves y unidades, su tamaño, y el número de éstas que el juego es capaz de mostrar simultáneamente en pantalla.

Por supuesto, un título como «Homeworld» no prescindirá de las posibilidades de las opciones de juego multiusuario, con un máximo de 8 jugadores, vía Internet. Pero, para disfrutar de «Homeworld», aún tendremos que esperar hasta el próximo otoño.







Half Life

Valve es una joven compañía formada por ex-integrantes de Microsoft, 3D Realms y Microprose, entre otras. Lo que implica que, pese a que en sí no haya puesto, hasta la fecha, ningún título en el mercado como tal Valve, no se puede decir que estemos ante un equipo formado por programadores y diseñadores bisoños. La mejor prueba es «Half Life».
«Half Life» busca su camino en un espacio que se encuentra a caballo entre la acción 3D pura y dura, y la aventura. Decir que estamos ante un clon de «Quake» es faltar a la verdad, puesto que la calidad y detalle del diseño gráfico, el argumento, desarrollo de la acción o aspectos como la IA, nos revelan que «Half Life» pretende ir mucho más allá.
La inclusión de determinados enigmas a resolver, la fabulosa ambientación, las complejas estrategias que se pueden desarrollar –donde interviene decisivamente el nivel de interacción con todos los personajes secundarios–, el increíble nivel de la IA –ya podemos irnos olvidando de entrar a saco en una habitación y disparar a todo lo que se mueva, puesto que la reacción de los enemigos y personajes es poco menos que imprevisible– y, sobre todo, la demanda continuada que el juego hace al usuario de tomar decisiones que afecten al transcurso de la historia –no todo está tan claro en el tema de cuáles son los verdaderos enemigos en «Half Life»– hacen del juego una pequeña maravilla del género.
El apartado visual, con soporte de tarjetas 3D compatibles con D3D, Open GL y el uso de la tecnología MMX, ponen la guinda al pastel. Un apetitoso pastel, desde luego.

Las sagas clásicas reviven

Return to Krondor

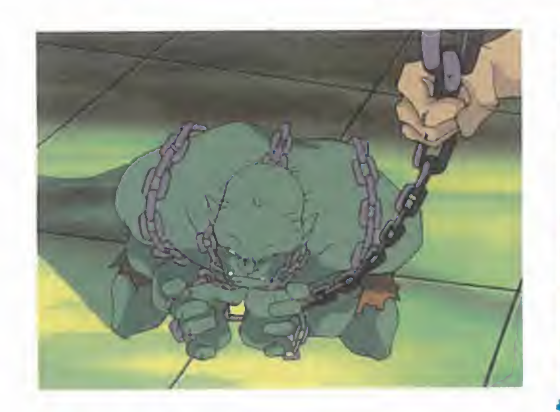
Casi nadie confiaba ya en contemplar una versión, más o menos, acabada de «Return to Krondor», pero allí estaba. Tras múltiples e innumerables retrasos (¿debidos a...?), por fin el juego tiene una fecha definitiva de lanzamiento, en el próximo otoño (los chicos de Sierra Studios no fueron más precisos).
Desarrollado por PyroTechnix, el juego ofrecerá una línea clásica de RPG, basada en un entorno 3D muy similar al del clásico «Alone in the Dark». Cinco serán los caracteres protagonistas del juego, en una historia que nos pone en la tesitura de recuperar una reliquia sagrada, la Lágrima de los Dioses, robada por una banda de piratas enviados por Sidi, poderoso hechicero y enemigo principal de nuestro grupo de personajes.
Algunas de las principales características del juego, aparte su entorno 3D ya mencionado, se encuentran en una acción dividida en diez capítulos, más de 150 NPC, diseñados en 3D, al igual que el entorno de juego, más de 60 hechizos disponibles, y un curioso e innovador sistema de combate basado en "iconos inteligentes", dispuestos para facilitar la y mejorar todos los aspectos de jugabilidad.







Warcraft Adventures. *Lord of the Clans*







Cuando Bill Roper nos recibió en los estudios que Blizzard posee en LA, lo primero que nos comentó sobre «Warcraft Adventures» es que íbamos a ver algo que, aún alejado radicalmente del género original del universo «Warcraft» respetaba escrupulosamente toda su esencia, al tiempo que ofrecía una mayor y mejor comprensión de este universo.

Totalmente cierto. Si bien «Lord of the Clans» es una aventura gráfica, en el sentido más tradicional de la expresión –que, por cierto recuerda poderosamente en su estilo y desarrollo, aunque no en su diseño, a «Toonstruck»–, todo aquello que ha hecho de «Warcraft» una de las series más respetadas del software está presente en «Lord of the Clans».

Nuestro protagonista es un oficial orco que, prisionero de los humanos, está a punto de ser ejecutado. Su primera tarea será, pues, escapar de su prisión, para más tarde encontrar su camino a través de las líneas enemigas, derrotando a sus adversarios y "desfaciendo" mil entuertos, en forma de enigmas y puzzles apasionantes, que se han plasmado en pantalla con una calidad soberbia, y un diseño claramente realizado por un puñado de artistas de talento sobresaliente.

Miles de frames de animaciones, unos escenarios riquísimos en detalles, una interacción excelente con el entorno, y unas voces originales, en inglés (ya veremos qué ocurre con la localización al castellano) que se adaptan de manera fascinante a la historia, conforman la base de un argumento que hilvana una acción magnífica, en la que la magia, el misterio, las leyendas, y unos personajes fascinantes, se dan cita para ofrecer una de las aventuras gráficas más sensacionales que hayamos podido contemplar últimamente, y que dejará boquiabierta a más de una de esas compañías que han formado su fama en, precisamente, este género, aunque últimamente no sepan muy bien por donde se andan.

BLIZZARD *Entertainment*

Poco se puede decir de la compañía Blizzard que no se conozca ya. Los geniales creadores de «Warcraft» están viviendo uno de sus momentos más dulces, con el sobrecogedor éxito de «Starcraft», y el esperadísimo lanzamiento de sus dos nuevas producciones, aún en desarrollo: «Lord of the Clans» y «Diablo 2».





Para Bill Roper, «Warcraft Adventures» no es sino la respuesta a la demanda del público de una renovación del universo de «Warcraft».



Diablo 2

La esperadísima continuación del juego de Blizzard North, se hará de rogar más de lo que esperábamos. Bill Roper nos comentó que, como fecha optimista, las Navidades del 98 podrían ser un buen momento para el lanzamiento de «Diablo 2», aunque lo más posible es que hasta Primavera del próximo año, nada de nada. Bueno, en todo caso, la espera parece que va a merecer la pena.

«Diablo 2» se conforma como el título que debía ser «Diablo», y que no fue. Se está reforzando el contenido de JDR mucho más que en el título original, y aunque la acción sigue siendo un componente esencial, la interacción real con un entorno, personajes y situaciones cambiantes tienen ahora más importancia. Pongamos el ejemplo del pueblo. Los personajes ya no están situados en encuadres fijos, sino que se mueven y deambulan por el escenario a sus anchas. Entran y salen de la acción, y aparecen distintos caracteres que nos podrán ayudar de muy diversas maneras.

El diseño gráfico también varía. Aunque no la perspectiva isométrica ya conocida –por cierto, a la pregunta de por qué no se hacía un escenario que pudiera rotar y cambiar de perspectiva, Bill Roper nos dio una respuesta de simplicidad aplastante. Si en una partida multiusuario un jugador solicita ayuda a otro en un punto determinado del mapa, diciendo, por ejemplo, "ven a la habitación de arriba, a la izquierda"... ¿Cómo se podría orientar en un mapeado que no fuera fijo?–.



El diseño de los escenarios de «Diablo 2» ofrecerá construcciones mucho más variadas, y de mayor tamaño que en «Diablo». Los personajes –cuatro nuevos protagonistas– y los enemigos también modifican sus habilidades y diseño, mayor y más detallado. Se han incluido efectos de luces y sombras en tiempo real, muy mejorados respecto a «Diablo» y, muy importante, la iluminación en lugares oscuros es ahora mucho más realista, de modo que al entrar en una sala, sólo veremos aquello cercano a nuestro personaje, con lo que preparaos para unos cuantos sustos, cuando escuchemos a los enemigos, pero no los veamos hasta tenerlos encima.

«Diablo 2» promete convertirse en una obra maestra. Obra para la que, eso sí, habrá que armarse de paciencia hasta que aparezca.



Será una nueva obra maestra







concurso

White Label



¿Te gustaría ganar un lote de juegos de la serie White Label?
Pues agudiza tu vista y ordena las pantallas con los títulos correspondientes.
Si respondes correctamente podrás entrar en sorteo de diez lotes con los siguientes juegos: ToonsTruck, Broken Sword, Screamer 2 y Command & Conquer.



Llévate las últimas novedades de White Label

1


BROKEN SWORD

2

SCREAMER 2

3

COMMAND&CONQUER

4

TOONSTRUCK



Cupón de participación White Label
Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . .
Teléfono . . . . C. Postal . . . .
La pantalla 1 es . . . .
La pantalla 2 es . . . .
La pantalla 3 es . . . .
La pantalla 4 es . . . .

Bases del concurso "WHITE LABEL"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "WHITE LABEL"
2.- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán DIEZ, que serán premiados con el siguiente lote de juegos de la serie White Label de Virgin: Toonstruck, Broken Sword (The Shadow of the Templars), Screamer 2 y Comand & Conquer. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de mayo 1998 hasta el 30 de junio de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Julio de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.

La gran aceptación que ha tenido entre todos vosotros el lavado de cara sufrido por la sección de previews con un gran contenido visual, nos ha hecho llegar más lejos de lo que nadie pensaba, ofreciéndoos los adelantos de los títulos que, a nuestro parecer, son los más interesantes del momento, con información puntual sobre su estado actual, sus futuras características y, en definitiva, todo aquello que podremos tener en nuestro ordenador tras meses de angustiosa pero fructífera espera.
Muestra de ello son los sobresalientes «X-COM: Interceptor», la última entrega de la serie de Microprose, que esta vez se traslada al espacio exterior, donde tendremos que defender el planeta de la amenaza alienígena; «Outwars», un frenético shoot' em up tridimensional cuyo argumentorecuerda a la película «Starship Troopers»; el esperadísimo «Heart of Darkness», que después de años y años de incertidumbre, por fin aparecerá en todo su esplendor; la segunda entrega de «K.K.N.D.», o lo que es lo mismo, más guerras mutantes, y la última versión de «PC Basket». Como podréis comprobar, esta sección cada vez va a más, y esto no ha hecho más que comenzar.

sumario

EXTREME TENNIS





Sobresaliente será, casi con toda seguridad, la nota que saque este simulador deportivo de tenis, en el momento de su puesta a la venta. Los gráficos serán de gran calidad, con un colorido realmente vistoso; las posibilidades de juego serán prácticamente ilimitadas, pues podremos elegir, por un lado, el escenario en el que queremos competir y, por otro, el estilo de partido, como puede ser individuales, dobles o mixtos. Habrá que esperar para ver el resultado final.

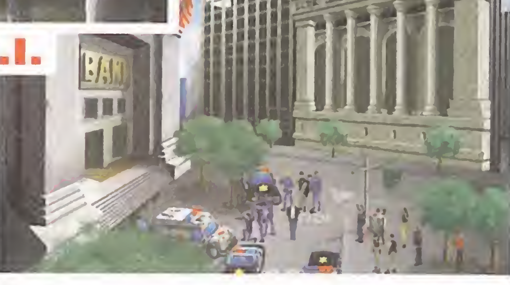


HOPKINS F.B.I.











Hacía mucho tiempo que no veíamos una aventura gráfica de las clásicas, de las de toda la vida, y «Hopkins F.B.I.» rompe, gracias a Dios, esa nefasta racha, pues dentro de muy poco podremos disfrutar de él en vivo y en directo. Con un argumento francamente intrigante, escenas de alto contenido en violencia y decenas de personajes y objetos, además de escenas y pantallas, este título nos va a ayudar a paliar la necesidad aventurera que ya teníamos en nuestro interior.

COLIN MCRAE RALLY









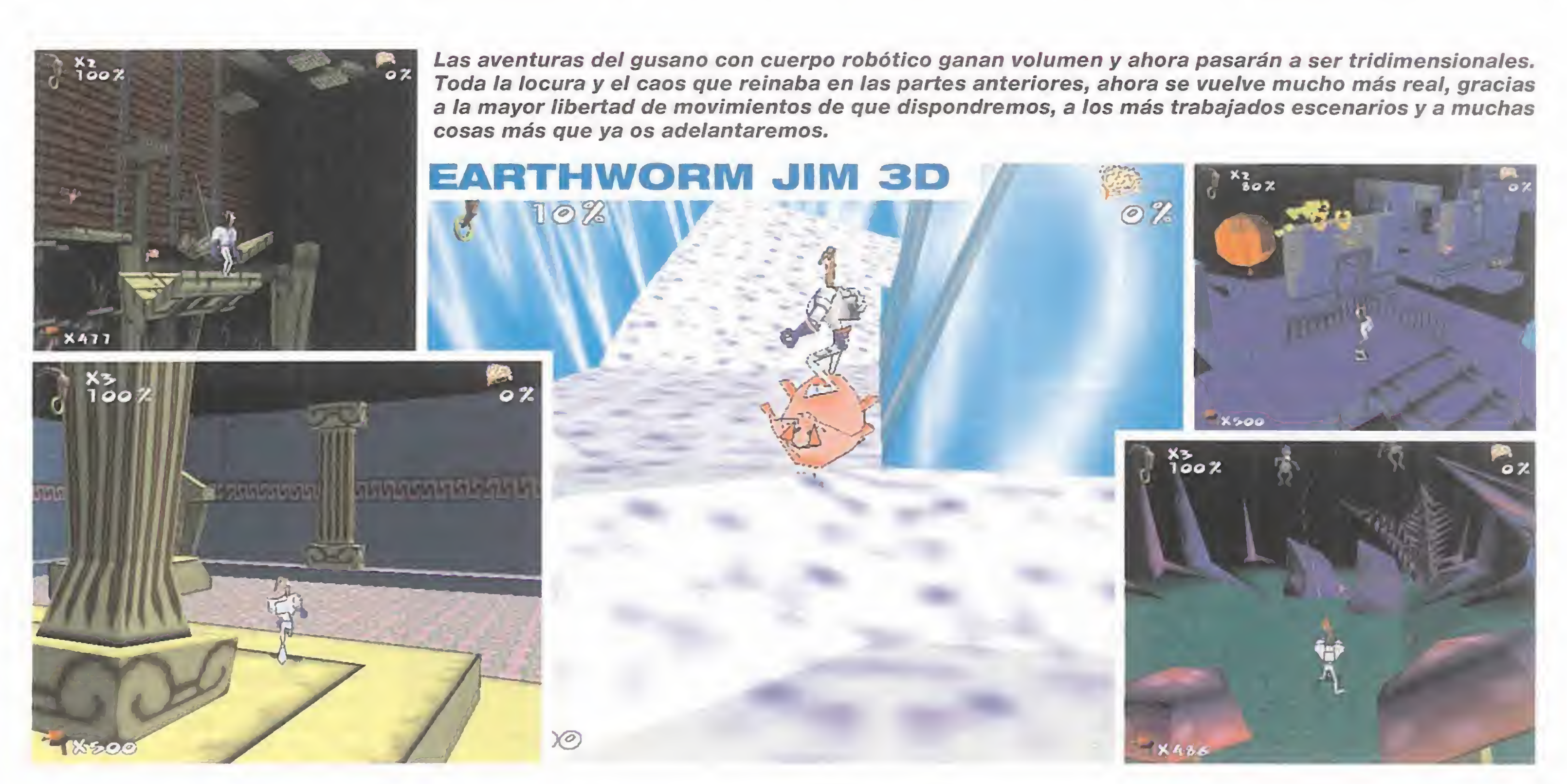
Un nuevo arcade de carreras de rally está a punto de aterrizar en nuestro país de la mano de Codemasters. En lo que al aspecto técnico se refiere, «Colin McRae Rally» podrá superar a todos los títulos del mismo género que ya hay disponibles en el mercado, a pesar de que en el momento de su puesta a la venta, tendrá unos serios contrincantes, como «V-Rally» que también aparece en estas páginas.

MECH COMMANDER

A diferencia de la serie «Mechwarrior» y otras por el estilo, «Mech Commander» adapta el estilo de la estrategia en tiempo real de «Warcraft II» o «Red Alert», a los simuladores de pilotaje de robots. El resultado no puede ser más esperanzador. Creemos que sus elaborados escenarios, su elevado número de opciones y de unidades, harán posible que este juego sea del agrado de todos los aficionados al género.

Las aventuras del gusano con cuerpo robótico ganan volumen y ahora pasarán a ser tridimensionales. Toda la locura y el caos que reinaba en las partes anteriores, ahora se vuelve mucho más real, gracias a la mayor libertad de movimientos de que dispondremos, a los más trabajados escenarios y a muchas cosas más que ya os adelantaremos.

EARTHWORM JIM 3D











REDNECK RIDES AGAIN

Aquellos hermanos catetos que se cargaron a medio pueblo de Kansas y a toda una raza alienígena para recuperar a su cerdita, vuelven a coger su escopeta de perdigones y, esta vez, muchas cosas más. En esta ocasión podremos incluso pilotar vehículos, como una Harley Davidson con una metralleta instalada en el faro, o un deslizador para movernos por los pantanos de la zona. Si os lo pasasteis en grande con las aventuras de «Redneck Rampage», esperad a ver esta divertida continuación.

V RALLY







Por fin está a punto de ser finalizado el proceso de programación y conversión a PC de uno de los arcades automovilísticos más sobresalientes que aparecieron en PlayStation. Decir que los gráficos superarán con creces a los de la anterior versión, gracias al uso de las tarjetas aceleradoras 3D, que perfeccionarán las texturas, la resolución y suavizarán mucho los movimientos.

«V-Rally» tiene todas las posibilidades para convertirse en uno de los títulos de PC más vendidos de los próximos meses, y si no, esperad a ver el resultado final que ofrecerá.



MONSTER TRUCK MADNESS 2







La segunda parte del simulador de carreras de vehículos Big Foot. Los ruedas-grandes vuelven a la carga, para ofrecernos toda la emoción de uno de los deportes de motor más seguidos por los norteamericanos, gracias a los increíbles vídeos que tendrá a modo de presentación y al realismo de los circuitos por los que nos moveremos. Microsoft, en su afán de superación, está consiguiendo un juego muchísimo mejor su antecesor.





TEAM APACHE

La simulación bélica con el helicóptero Apache como protagonista, ya se ha convertido en algo cotidiano.

Tras «Apache Longbow» y muchos otros juegos más, llega «Team Apache», cuyo punto fuerte será la posibilidad de crear y controlar escuadrones de helicópteros de una forma sencilla e intuitiva. Muchas y variadas armas, enemigos variadísimos y escenarios muy, muy elaborados, serán algunas de los ingredientes que nos deparará «Team Apache».











STREET FIGHTER ALPHA





El filón «Street Fighter» parece no tener final y Capcom está sabiendo sacarle partido de forma francamente rentable. «Street Fighter Alpha» será la última conversión hacia PC que se haga a partir de una de las partes de esta saga. Nuevos personajes, gráficos rediseñados, más movimientos e incluso una barra de energía que nos permitirá, cuando se encuentre al máximo, asestar golpes mucho más potentes, serán algunas de las cosas que nos encontraremos en «Street Fighter Alpha».





NEWMAN HAAS RACING






Junto con los coches de rally, los de nascar y los de turismo de gran cilindrada, los más elegidos para representar simuladores de ordenadores compatibles son los de Fórmula 1. «Newman Haas Racing» se aproxima al mercado español de software lúdico para presentar cara a los más grandes del sector, como «Grand Prix 2» o «F 1». ¿Conseguirá alzarse con la victoria frente a esos juegazos? El tiempo lo dirá, pero mientras aquí podéis ver un pequeño anticipo de lo que el juego nos deparará.






WINGS OF DESTINY



Podemos encasillar a «Wings of Destiny» dentro del grupo de juegos que, dentro de ser un simulador aéreo, la facilidad de manejo los convierte en unos fantásticos arcades con cientos de opciones. En este título de próxima aparición, podremos pilotar aeroplanos pertenecientes a la Segunda Guerra Mundial y enfrentarnos a decenas de enemigos en una cruenta lucha aérea donde solamente uno puede sobrevivir. Esperaremos a ver qué es realmente lo que nos traerá de nuevo al género.

















Traducido y doblado al castellano

ZERO ZONE

¡BASTA YA DE PENSAR! ¡ES HORA DE ACTUAR!

Megatown, año 2097. Tu padre acaba de ser asesinado, por lo que has heredado su empresa y toda su fortuna. Ayuda al inspector Rider a descubrir quién asesinó a tu padre y porqué lo hizo.

"Una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos"
- Ok PC Gamer -

"Incluye algunas escenas, digamos, subidas de tono"
- Micromanía -

ZERO ZONE

AVENTURA GRAFICA EN CD-ROM PARA WINDOWS® 95

Creado por:





www.microfolies.com



www.friendware-europe.com

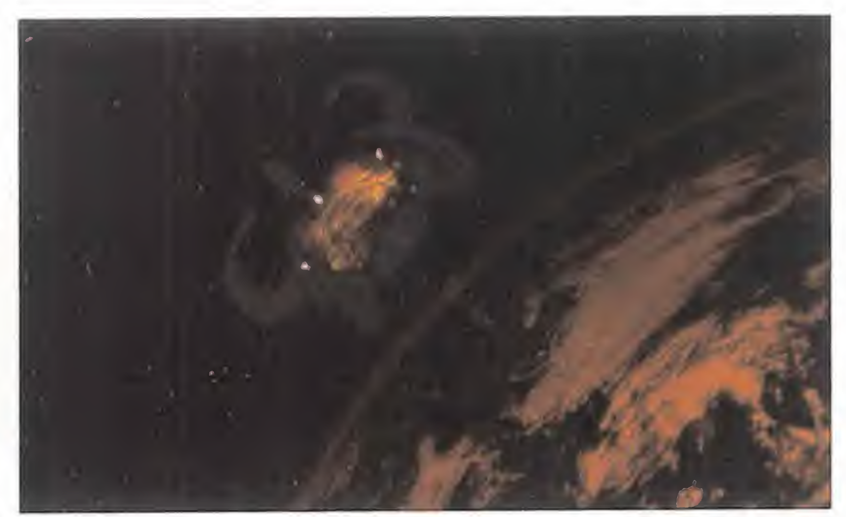
Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

Outwars
Las brigadas del espacio

Una raza alienígena se extiende de manera incontrolable por toda la galaxia, arrasando con toda forma de vida que se cruza en su camino, y ahora le ha llegado el turno a los humanos. Solamente un grupo de valientes marines, entrenados para la lucha en todas y cada una de sus formas, y armados con unos trajes biónicos de batalla, van a tener que hacer frente a tan brutal amenaza.

MICROSOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



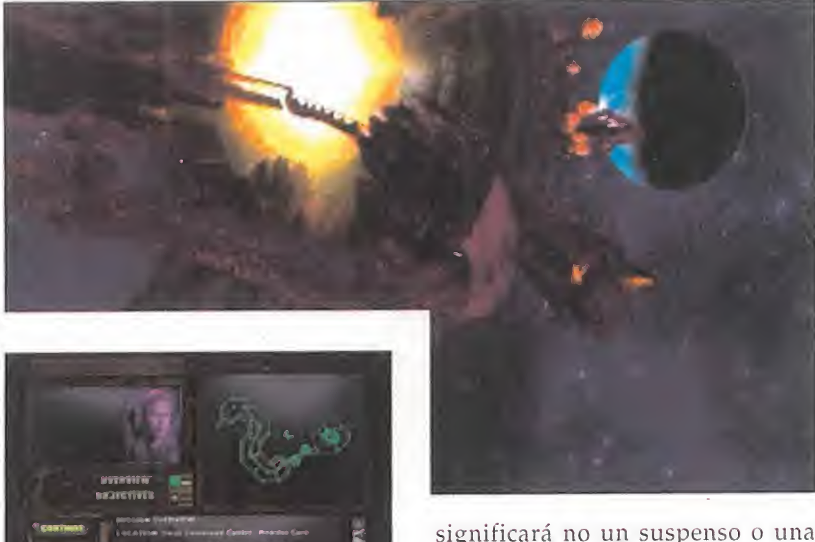


El juego comenzará en un lejano planeta de condiciones atmosféricas parecidas a las de la Tierra, en el que hay instalada una colonia minera de la que nuestro protagonista forma parte. La inminente llegada de los extraterrestres ha obligado a los colonos a formar una milicia que permita la evacuación de aquel lugar antes de que ocurra el desastre.

Tras demostrar nuestra pericia en el uso del rifle de plasma, y al ser uno de los pocos supervivientes, somos instados a alistarnos en el cuerpo de marines espaciales, donde nos adiestrarán en el manejo de diferentes dispositivos de batalla, capaces de convertir a un hombre en una máquina de matar, con autonomía para defenderse y atacar a unidades de tierra y de aire.

Las primeras misiones que mos encomendarán serán de entrenamiento, pero se verán bruscamente interrumpidas por una avanzadilla extraterrestre, de forma que nuestra puesta en activo será inmediata.

Ahora, tendremos que aprender por nuestra cuenta en el campo de batalla y no estudiarse bien la lección significará no un suspenso o una pérdida de galones, sino la muerte.





ARGUMENTO DE PELÍCULA

Podría decirse que los señores de Microsoft se están inspirando, a la hora de hacer «Outwars», en un filme que fue estrenado hace pocos meses y en el que ocurría exactamente lo mismo que aquí. Nos estamos refiriendo, cómo no, a «Starship Troopers», una entretenida película de acción.

Los enemigos tendrán la misma pinta de cucarachas superdesarrolladas,





los escenarios, tanto desérticos como espaciales, serán idénticos y en el modo multijugador, la acción se nos antoja será idéntica. Todos los que hayáis visto la película recordaréis unas escenas de batallas en las que decenas de marines se enfrentaban a una legión de extraterrestres; pues bien, imagináos lo mismo, pero siendo vosotros uno de los humanos.



Las imágenes de vídeo en tiempo real tendrán buena calidad y resolución, al igual que todas las secuencias renderizadas de introducción a las diferentes misiones.



Nuestro marine dispondrá de un sistema de retropropulsores que le permitirá dar enormes saltos para salvar obstáculos, escapar de emboscadas y bombardear a los enemigos desde el aire.

Tiene todos los ingredientes para llegar a convertirse en un juego francamente divertido, ya en todo momento podremos comunicarnos con nuestros aliados para darles instrucciones, pedir ayuda o asistir a un compañero en peligro.

Para afrontar los peligros que nos esperarán ahí fuera podremos seleccionar diferentes armas y armaduras, que deberemos ajustar según sea la misión que se nos presente. Si lo que tenemos que hacer es lanzarnos a un ataque frontal, deberemos elegir la armadura más pesada y las armas de poder más destructivo, mientras que si lo que queremos es introducirnos en una base enemiga sin ser vistos, nos pondremos el traje de explorador con capacidad de ocultación y usaremos las armas más silenciosas y con más largo alcance.

UNA ACCIÓN TREPIDANTE

El punto más fuerte de «Outwars» será la velocidad trepidante con la que se desarrollarán las cosas. Deberemos andarnos con mil ojos y con los nervios en tensión para repeler los continuos ataques alienígenas, pues un descuido significará la muerte segura.

Los gráficos, por su parte, aprovecharán las posibilidades de las tarjetas aceleradoras, de ahí que los movimientos, tanto de marines y aeronaves, como de extraterrestres, serán francamente fluidos.

Seguramente estamos ante el que será uno de los shoot'em ups más sobresalientes de los próximos meses.

C.F.M.



Modificación del equipo

Antes de comenzar cada misión, tendremos la oportunidad de acceder a la armería, donde podremos elegir la armadura que queremos llevar puesta y las armas y dispositivos que cargaremos. A medida que aumentemos en experiencia y en rango, se nos darán más opciones de elección, aunque también los objetivos serán muchísimo más complicados de llevar a cabo, hasta el punto de convertirse en auténticos asaltos suicidas.

Tanto el argumento como el ambiente del juego, nos hace recordar una película estrenada hace escasos meses: «Starship Troopers»

Además del juego para una persona, podremos participar con varias a la vez mediante red local, modem o Internet

X-COM: Interceptor
Regreso a la **frontera**

La Frontera se ha convertido en un lugar de peregrinación en los mundos de la simulación espacial. En ella está el mayor tinglado que os podáis imaginar, humanos contra alienígenas en una desesperada lucha colonial. Han llegado las primeras noticias sobre el esperado regreso a este legendario sector y prometen convertir a «X-COM: Interceptor» en uno de los grandes éxitos del verano.

MICROPROSE
En preparación: **PC CD ROM**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

Que Microprose se toma su tiempo para hacer las cosas, es algo de sobra conocido por todos. Y no es de extrañar, sobre todo cuando se trata de realizar una mega-producción como el nuevo capítulo de la saga «X-COM». Hemos tenido acceso a una versión bastante avanzada, y os podemos asegurar que no le va a faltar de nada; arcade, estrategia, gráficos y sonido empleando la última tecnología, todo mezclado a la perfección para que provoque un auténtico boom de adicción.

Será la presa predilecta de los admiradores de la simulación espacial

ESTRATEGIA

La acción nos devuelve a los años del caos económico en la Tierra, cuando



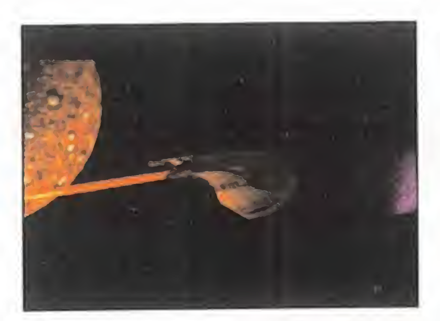
Los fondos no se limitarán a ambientar el entorno; las estrellas, constelaciones y asteroides pueden afectar a nuestra nave.



Sobre el mapa de La Frontera diseñaremos las misiones con el fin de cortar las líneas de abastecimiento de los alien, proteger nuestras estaciones o realizar ataques.

todos los recursos están agotados y las corporaciones buscan en La Frontera la salvación para la raza humana. Claro está que a pesar de nuestra demostración militar en el episodio anterior, los alienígenas insisten en entorpecer esta necesaria conquista espacial y al festín de las razas de Mutons, Sectoids y Etherials se han unido nuevos especímenes tan despreciables como los Aerons y los Psilords. Tomaremos el mando de una base X-COM con comandos entrenados para aniquilar la amenaza extraterrestre.

Como un general al mando de un ejército, decidiremos la tripulación de las naves y el armamento según el destino y la tipología de la misión –patrullar, atacar o defender–. Y no se acaba aquí la estrategia, pues la economía y el departamento de investigación militar también estarán bajo nuestra supervisión. Desde el principio, las naves alienígenas parten con la ventaja de una tecnología muy superior, pero cada vez que logremos el éxito en una misión podremos obtener la información precisa para ir mejorando nuestro arsenal. De hecho, una táctica muy aconsejable será empezar por defender nuestras bases y aguantar todos los ataques hasta que nuestra flota esté lo suficientemente desarrollada.









Las excelencias gráficas que promete serán un factor muy novedoso, en cuanto que no existe ningún precedente en el género, como «X-COM: Interceptor»

ARCADE

Menos mal que podremos desahogarnos de las agobiantes tareas de mando subiendo a un crucero y participando en persona en las batallas. Será el momento de sacar a relucir nuestras dotes de piloto en un entorno 3D similar al del «X-Wing». Tres naves –crucero ligero, interceptador y bombardero– y más de 20 tipos de armas y escudos estarán a nuestra disposición, pero sólo la habilidad en la lucha y la compenetración con los wingmen podrá salvarnos de las emboscadas y tretas alienígenas –la IA será su mejor arma–.

Como podéis observar en estas primeras imágenes, en el desarrollo gráfico se está empleando toda la tecnología de las aceleradoras 3D para generar unos efectos visuales muy por encima de lo que habíamos visto hasta la fecha en el género. Cada rayo láser y cada misil, serán un espectáculo por sí solos, y las explosiones, desintegraciones y demás pirotecnia espacial mostrarán un tratamiento de la luz incomparable. Las vistas exteriores nos ofrecerán en todo su esplendor el fantástico diseño de decenas de naves, estaciones militares, plantas procesadoras, y toda clase de artefactos dignos de «2001. Una Odisea en el Espacio». El sonido también será de cine y las partidas multijugador con ocho oponentes en "DeathMatch" prometen darle a «X-COM: Interceptor» toda la popularidad que merece un proyecto que seguro va a convertirse en histórico.

A.T.I.



La elección del equipamiento de la nave irá aumentando según vayamos robando tecnología alienígena y adaptándola a nuestra industria militar.

KKND 2: Krossfire
La kontinuación

La estrategia en tiempo real se encuentra en un estado estacionario en el que las evoluciones que producen las novedades al género son más bien escasas y las casas de software se centran en aumentar la jugabilidad y la adicción. «Total Annihilation» le araña terreno peligrosamente a «C&C», mientras que «Starcraft» hace la guerra por su cuenta y los clones se multiplican. «KKND 2» es consecuencia directa de ello.

BEAM SOFTWARE/E.A.
En preparación : **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Es bastante curioso que la práctica totalidad de los juegos de estrategia en tiempo real que han tenido una aceptación más o menos notable, o un éxito hasta cierto punto importante, cuenten ya con sus segundas partes. Esto no es una afirmación gratuita: «Warcraft 2», «War Wind 2», «M.A.X. 2», «Dark Reign 2», «Age of Empires 2», «Red Alert», y ahora «KKND 2», ya han visto la luz o están a punto de hacerlo. Con estas continuaciones se pretende aprovechar el gancho de la primera parte –de ahí lo poco que se tardan en desarrollar con respecto al original– y de paso mejorar aquellos aspectos que no quedaron muy afortunados debido a un desarrollo temprano, precipitado o poco innovador. Estas segundas partes caen sobre el terreno abonado del éxito de sus predecesores y se nutren de las ideas que se les ocurrieron a la competencia, o que aún no se les han ocurrido.



CUÉNTAME UN CUENTO

A primera vista, «KKND 2» va a ser una continuación fiel, respetando los ingredientes de «KKND» que lo diferenciaron: decorados con varios niveles que dan sensación 3D, nivel gráfico (800x600) con un marcado gusto por el detalle, IA avispada, y la suficiente variedad en cuanto a unidades. Su marcada preferencia por los escenarios bonitos no les ha hecho caer en la tentación de hacerlos 3D.

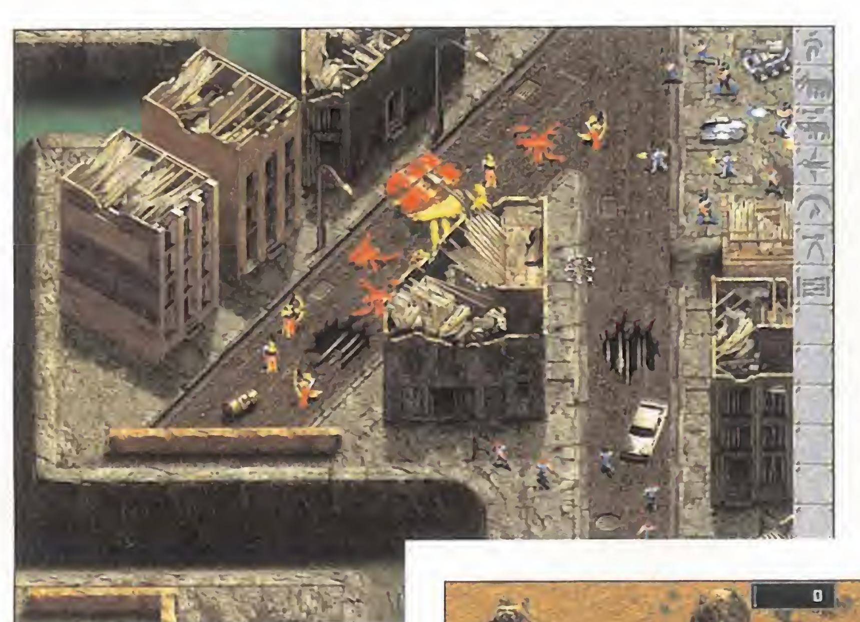


«Krossfire» pulirá carencias patentes de «KKND», como las que tenía en el tema multijugador

Como el ambiente va a permanecer inalterable, la historia también lo hará. Vuelven las luchas sin piedad entre humanos y mutantes, pero con la inclusión de un tercero en discordia en forma de robots pensantes, que vienen a poner un poco más de variedad al desarrollo estratégico y a la variedad. Está demostrado que tres bandos dan mucho más juego y alegría táctica que uno sólo: no hace falta recordar que en



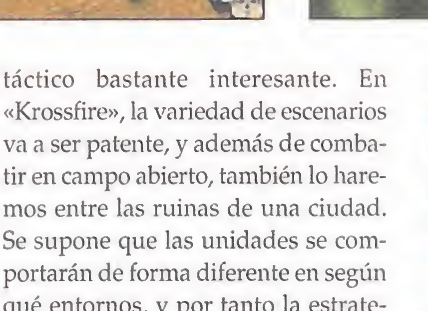








«KKND 2: Krossfire» incorporará nuevos elementos defensivos, como los muros y las vallas electrificadas. Las unidades y vehículos serán tanto terrestres como aéreas, y podrán modificarse con un editor.



«Dune II» había tres bandos, de hecho. Cada bando hará gala de un amplio rango de unidades, construcciones y vehículos, tanto terrestres como aéreos. El proceso productivo se mantendrá inalterable en la línea del género y de «KKND», pero contaremos con la novedad de poder diseñar nuestras propias unidades escogiendo su armamento, tamaño y capacidad de infligir daño, entre otros factores, con un editor incorporado en el juego. En el aspecto de las construcciones apreciaremos novedades en el apartado de las fortificaciones y otras tretas de carácter defensivo, pues ahora podremos construir muro y vallas electrificadas.

MEJORAR EL PASADO

Continuando con las innovaciones, «Krossfire» incluirá, junto con las 45 misiones individuales, otras multijugador con una gestión bastante mejorada con respecto a su predecesor, además de la aportación de Internet.

El interfaz puede que permanezca bastante inalterado, a tenor de lo que por ahora hemos tenido ocasión de contemplar, aunque se aumentarán el número de atajos de teclado que abrevien ciertas funciones muy usadas en el juego. Los menús continuarán discriminados a un lado de la pantalla y su presencia será mínima para no estorbar a la jugabilidad. Y es que este es precisamente el aspecto que más pueden querer mejorar.

Estratégicamente, «KKND» era un juego dado a permitir las melés y la combinación desordenada de las unidades en bloque, pero en el que los decorados constituían un componente táctico bastante interesante. En «Krossfire», la variedad de escenarios va a ser patente, y además de combatir en campo abierto, también lo haremos entre las ruinas de una ciudad. Se supone que las unidades se comportarán de forma diferente en según qué entornos, y por tanto la estrategia será diferente.

Cuando surgió «KKND», era una alternativa al orden impuesto en el tiempo real de aquel entonces. «KKND 2: Krossfire» es un intento de marcar diferencias ahora, con la salvedad que la competencia es mucho mayor y la lucha más enconada. Ahora más que nunca, las diferencias son mínimas, y la oferta tremendamente variada. Sorprender sigue siendo difícil, y «Krossfire», por lo menos, va a intentarlo.

C.S.G.

El nuevo editor de unidades permitirá que configuremos los ejércitos según nuestras preferencias y necesidades tácticas

Junio

6 sábado **7** domingo

El fútbol más espectacular.

13 sábado **14** domingo

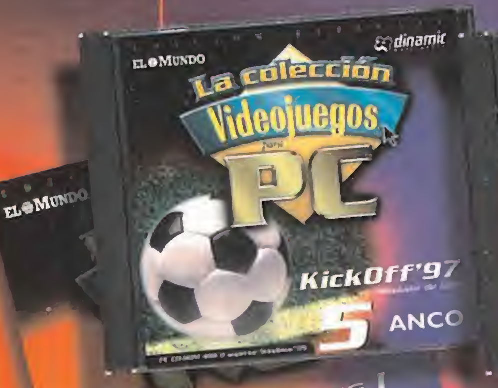
El Clásico de las aventuras animadas.

20 sábado **21** domingo

El primer mus interactivo.

27 sábado **28** domingo

El programa de baloncesto más completo.



Dragon's Lair 6 · PC Mus 7 · PC Basket 4.5 8

KickOff'97



Dragon's Lair



PC Mus



PC Basket 4.5



Cada fin de semana, EL MUNDO, LA REVISTA y un nuevo CD-ROM, por sólo

995 Ptas.

El CD-ROM es una compra opcional



LA REVISTA · EL MUNDO · La colección de Videojuegos para PC · Screamer 1

EL MUNDO



www.el-mundo.es   www.dinamic.com



PC CD-ROM 486 ó superior/Windows 95

Heart of Darkness

En la sombra y en la luz



Pocas veces se ha visto un juego con tanta historia a sus espaldas como este «Heart of Darkness», del que por fin, seguros al cien por cien, y convencidos de que no se va a retrasar ni un ápice más, podemos decir que es un hecho prácticamente palpable al que sólo le restan los últimos compases para ser lanzado al mercado.

OCEAN/INFOGRAMES
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE/AVENTURA

Para hablar de este título tenemos que remontarnos al ya lejano 1.992, momento en el que se dieron a conocer las primeras pantallas de algo así como bocetos, primeros compases y preparativos de lo que prometía ser el bombazo de esta década. Pasaron dos años de silencio en el que no se añadió nada más al respecto, hasta que en 1.994, una tarde de calor, llegó una noticia que nos refrescó al momento: el equipo encargado del proyecto «Heart of Darkness» había empezado su labor y el juego se estaba creando. Pasaron los días, las semanas, los meses y hasta los años, y solamente una frase se escuchaba: "Sí, Sí. Estamos en ello, lo tenemos casi acabado, pero aún le faltan unos retoques".

Ya por esas fechas, aparecieron muchos títulos parecidos, pisando la fantástica y original idea, pero «Heart of Darkness» seguía haciéndose de rogar.







Y POR FIN...

Y ya por fin llega 1.998, momento en el que se firma la licencia del juego y del cual únicamente queda un 10% por programar. Suenan bombos y platillos ante la noticia del inminente lanzamiento, aunque un tanto bajos de volumen, pues todo el mundo tiene dentro de sí la duda de si «Heart of Darkness» será un éxito ahora, tal y como están las cosas en cuestión tecnológica.

¡Por supuesto! Puede que no esté optimizado para usar tarjetas aceleradoras 3D, o que sus gráficos VGA estén un tanto pasados, pero de lo que estamos seguros es que es, y será por

Nunca la espera de un juego ha sido tan larga y a la vez tan bien recompensada



Las sombras se mostrarán de diferentes maneras, como es el caso de esta alada que dará al muchacho más de un problema.

siempre, un gran juego que deleitará y divertirá a todo aquel que le eche la zarpa encima.

Por un lado, está el divertido argumento en el que un niño tiene que rescatar a su perro que ha sido secuestrado y llevado al mundo de las sombras, armado con un rifle de rayos de invención propia y una cacerola biónica a modo de casco. Por otro, la música, de gran calidad e idónea para un juego de tintes aventureros como es éste. Y al final, por los gráficos, que a pesar de tener ese problema de anacronismo anteriormente comentado, estarán llenos de detalles de artista, como las sombras, los focos de luz, la enorme cantidad de movimientos de cada personaje y las escenas renderizadas, siendo estas últimas algo fuera de serie.

PUZZLES, OBJETOS Y HABILIDAD

En esto se basará el desarrollo de «Heart of Darkness». Los puzzles serán una constante en el progreso de nuestro joven protagonista, pero no de la manera que todos estáis pensando, sino que formarán parte de los escenarios. Por poner un ejemplo, para poder superar un enorme acantilado deberemos empujar la tibia de un dinosaurio para que nos haga de puente, pero para ello previamente deberemos subirnos sobre ella para descolgarla del lugar donde está asida. Todos serán por el estilo, más o menos complicados y, en ciertos casos, precisarán del uso de objetos que iremos hallando por el lugar.

Los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos serán un ejército de sombras, dirigidas por el maestro de lo oscuro. Éstas se presentarán de diferentes maneras, siendo todas ellas peligrosas. Podrán estar aladas y atacarnos desde el aire, ser gordas y capaces de tragarnos, o delgadas y rápidas. Tener un tamaño de dos pisos o una fuerza descomunal, pero todas tendrán un factor común: su temor a la luz, nuestro aliado principal.

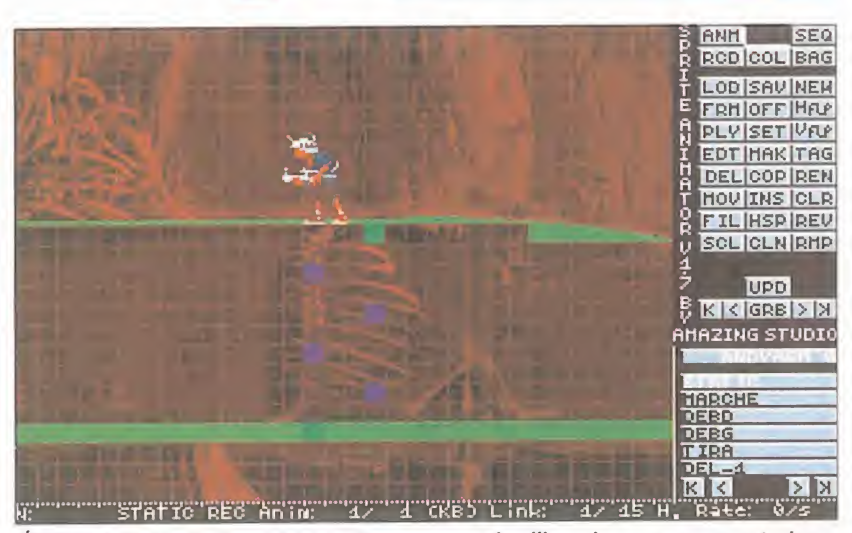
Pues ya está aquí, ya es algo más que un rumor infundado. Por fin podremos disfrutar –después de tan larga espera– en vivo y en directo de «Heart of Darkness», la culminación en lo referente a aventuras plataformescas y, sin duda, uno de los partos más complicados en la historia del software lúdico.

C.F.M.



Aunque con «cierto» retraso, por fin podremos disfrutar de «Heart of Darkness»





Ésta es una instantánea del engine que se está utilizando para generar todas y cada una de las pantallas que conforman el juego.





Según avancemos en la aventura, nuestro héroe conseguirá diferentes habilidades, como disparar bolas de luz pura con sus manos, que acabarán con sus enemigos al primer toque.

PC Basket 6.0
Renovación total

El salto en tecnología respecto a la anterior versión del juego ha sido enorme





DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC CD**
DEPORTIVO/BASE DE DATOS

Era el único que faltaba de las últimas versiones de la familia deportiva que Dinamic Multimedia lanza cada nuevo año. Sin embargo, la versión 6.0 de «PC Basket» se ha hecho esperar más de lo deseado, aunque bien puede merecer la pena teniendo en cuenta el gran salto producido, cualitativamente, desde el anterior programa de baloncesto de la compañía española.
El simple hecho de que «PC Basket» haya pasado, directamente, de su versión 4.0 la inminente 6.0, no hace sino augurar buenas cosas. Si hablamos del simulador, tendremos que meternos en materia de un entorno 3D poligonal, calcado del que se puede disfrutar en «PC Fútbol 6.0», aunque adaptado a las circunstancias del deporte de la canasta, y en el que hasta el más mínimo detalle, como los marcadores colgantes, están contemplados. Sin embargo, una de las virtudes de este salto en tecnología está en el que todo el detalle gráfico es susceptible de adaptación a cualquier hardware, desde el más humilde –partiendo de Pentium, eso sí–, en el que podremos sacrificar múltiples aspectos, en aras de una mayor velocidad de juego, hasta el más potente equipo que incluya tarjeta aceleradora, obteniendo así los reultados más espectaculares que podamos imaginar.
Sin embargo, y como suele suceder con los programas deportivos de Dinamic Multimedia, no es la parte de simulación, con todas sus posibles virtudes, el aspecto en han puesto toda la carne en el asador.
La mayoría de novedades y ampliaciones en opciones de juego se encuentran en la parte estratégica, incluyendo Liga Manager y Promanager, en el que muchos de los puntos clave que han hecho de «PC Fútbol 6.0» todo un éxito se han adaptado con mimo a este «PC Basket».
Así, posibilidades como la gestión económica de cualquier pequeño detalle, contratos con TV, ampliaciones de pabellones, etc., están contemplados en el juego. En cuestión de táctica deportiva, la posibilidad de variación y modificación de tácticas, estrategias, posiciones, entrenamientos... ha ganado muchísimo respecto a «PC Basket 4.0».
El importante reto que ahora ofrecen las nuevas liga Manager y Promanager nos llevará desde comenzar a jugar por la permanencia hasta tentar las posibilidades de triunfo en las máximas competiciones europeas, incluyendo opciones de pretemporada, etc.
Con todo, «PC Basket 6.0» se perfila como el orgulloso "hermano" de «PC Fútbol», al que no tienen nada que envidiar en ningún aspecto, ni técnico ni de juego, y que puede aupar, aún más, el prestigio de Dinamic Multimedia en la presente temporada.

F.D.L.





Tanto el simulador como el apartado estratégico, así como la base de datos, experimentan en la versión 6.0 un salto cualitativo muy importante.

Además de un nuevo engine para el simulador, el juego soportará aceleración 3D mediante hardware.



Desde el principio de todos los tiempos, la gestación de una aventura gráfica siempre se ha retrasado dentro de un plazo comprendido entre los tres meses y un año, a partir de la fecha prevista de publicación. Un pequeño contratiempo al que los aventureros estamos acostumbrados, a pesar de que, a consecuencia de ello, debamos sufrir largos periodos de sequía.

Tambores de Guerra

Los creadores de nuestras amadas aventuras gráficas no comprenden el grave perjuicio que provoca el tener que esperar, impacientes, la terminación de una nueva y ansiada entrega. Ya no es sólo por nosotros. No importa que el bar de El Club de la Aventura se llene de aventureros ociosos que pasan su tiempo contándose batallitas; que las provisiones se estropeen en la mochila, o que las polillas arruinen nuestros indispensables sacos sin fondo, arrinconados en el ropero. El problema radica en la existencia de personas que dependen de nosotros para subsistir. ¿No han pensado acaso, los mandamases de las compañías, en los pobres trabajadores de las agencias de viajes, gracias a los cuales podemos arribar a tan recónditos mundos? ¿O en los sufridos sastres que nos confeccionan nuestros coquetos uniformes estilo Indiana Jones, las capas de mago, las gabardinas de detective, o los trajes de astronauta, en función del destino elegido?

Las distribuidoras se empeñan en retrasar y retrasar sus futuros lanzamientos para luego darlos a conocer todos a la vez como, me temo, está a punto de ocurrir.

Durante meses, hemos hablado de un buen puñado de programas a punto de comercializarse, pero que no acaban de ver la luz. Esto ha provocado que, desde Navidad, no hayamos podido disfrutar de ninguna aventura de renombre. Afortunadamente, antes del verano tendremos en nuestras manos varios títulos ampliamente comentados en estas páginas, como «Quest for Glory V», «Gabriel Knight III», «Grim Fandango», «Warcraft Adventures», «Black Daliah» o «Tex Murphy: Overseer», junto a alguna sonora sorpresa.

LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA

Por ejemplo, la compañía Fox ha anunciado a bombo y platillo la conclusión de su esperada aventura gráfica basada en la famosa serie «Expediente X». «X Files» será una película interactiva creada con un nuevo motor gráfico llamado Virtual Cinema, que mezcla vídeo digitalizado con la interactividad de las aventuras 2D tradicionales. El argumento presenta una ligera variación de uno de los capítulos televisivos, dirigido por el propio creador de la serie, Chris Carter. En el papel del agente del FBI Willmore, deberemos encontrar a Mulder y Scully, desaparecidos de forma misteriosa. Todos los actores más importantes de la serie aparecen en el juego, lo que nos da una idea de la seriedad con que la compañía creadora, Fox Interactive, se ha tomado el asunto.



LAS MEJORES DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Hollywood Monsters
- Broken Sword II
- Riven
- The Last Express

TOP 5

- Monkey Island II
- Monkey Island I
- Day of the Tentacle
- The Dig
- Indiana Jones Atlantis

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA**
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es



Cambiando de tercio, viajamos a Polonia para descubrir una típica aventura de detectives, **«Jack Orlando»** de Topware. Su presentación es muy similar a «Broken Sword», pero aquí se nos propone demostrar nuestra inocencia en un oscuro asesinato. Tarea ardua, si tenemos en cuenta que la policía nos ha encontrado al lado del cadáver...
«Jack Orlando» ofrece gráficos de 16 bit, más de 100 personajes, y una banda sonora compuesta por Harold Faltelmeyer, compositor musical de las películas «Top Gun» y «Superdetective en Hollywood».
Para terminar con el noticiario, tenemos dos juegos de los que ya hablamos hace tiempo, pero que ahora están completamente terminados: **«Of Light & Darkness»** de Interplay, y «Starship Titanic» de Simon & Schuster. El primero es una psicodélica aventura con unos gráficos que dejan por los suelos al mismísimo «Riven», obra del artista Gil Bruvel, y una perspectiva en primera persona. Su desarrollo es similar al del anterior título, aunque





la frase "¿De que va todo esto?" aflorará varias veces en la cabeza de todos aquellos que la prueben.
«Starship Titanic» es la última producción de Douglas Adams, escritor y autor de la clásica aventura de texto «The Hitch-hiker's Guide of the Galaxy», vendedora de más de 100.000 copias la década pasada. Se trata de una divertida historia humorística en la que una





Lenguas de trapo

Bienvenidos a este nuevo espacio abierto a todos. En él reflejamos las opiniones y comentarios vertidos por los programadores de aventuras, frases pronunciadas por los protagonistas de los juegos, vuestras opiniones, anécdotas, y todas aquellas frases que merecen la pena resaltar. Podéis contribuir en la dirección habitual de El Club de la Aventura.

"Pese a la imagen que en Sierra estamos ofreciendo con nuestros últimos títulos en 3D, creo que todavía hay un sitio para las aventuras en 2D."
- Mark Seibert, diseñador de «King's Quest VIII».

"Quiero votar para la lista de Las Mejores del Momento a «Red Alert», «Broken Sword II» y «Quake»".
- Álvaro, de Salamanca.
Su identidad se mantiene en secreto, por razones obvias...

"«Jack Orlando» está basado en las novelas del detective Marlowe".
- Jarek Parchanski. Diseñador del juego.

"«Simon the Sorcerer IV» será una aventura en 3D".
- Simon Woodroffe, creador de la serie. Actualmente trabaja en «Simon the Sorcerer III», previsto para finales de año.

nave alienígena llamada "Titanic" –mezcla del barco "Queen Mary", el hotel Ritz, el edificio de la Chrysler y la tumba de Tutankhamon, en palabras del propio autor–, choca contra la casa del protagonista, lo que no es más que una excusa para adentrarnos en la nave y descubrir cuál ha sido el motivo de la catástrofe. El matiz distintivo de «Starship Titanic» es el sistema SpookiTalk, o lo que es lo mismo, el regreso a las aventuras de texto, a la hora de hablar con los personajes. El interfaz permite teclear todo tipo de preguntas que el motor de habla analiza, emitiendo una respuesta entre las más de 10.000 frases almacenadas.



Aún tendremos que esperar un poco para ver cómo funciona. Para ir cogiendo práctica con el teclado, podéis probar las aventuras de texto «Beyond the Titanic» y «Supernova», dos de los primeros juegos de Apogee, autores de «Duke Nukem 3D». Esta compañía os los regala en su página www.apogee1.com/stuff/ y son los ficheros snova.zip y titanic.zip.

PAISAJES EXÓTICOS

Hay pocos destinos más apetecibles para disfrutar de una aventura que una apacible isla tropical, aunque esté plagada de misterios. Así lo reconoce Adrián Moyano, de Zaragoza: en este momento disfruta de unas atractivas vacaciones en el antiquísimo «Maupiti Island». Serán aún mejores si, en la habitación de María, giras el acuario y en el estuche que aparece en el escondrijo tecleas 453352. En su interior, los signos del zodiaco para abrir el medallón de Juste.

Éste es tan sólo el primero de los muchos atascos que iremos resolviendo en las próximas reuniones. Igualmente, si los programadores cumplen sus promesas, el mes que viene podremos contemplar las primeras imágenes de «MundoDisco III» y «Simon the Sorcerer III». Paciencia... Nuestro espacio se ha terminado, por lo que debemos despedirnos hasta dentro de 30 días. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Por primera vez en la historia de El Club de la Aventura, «The Secret of Monkey Island I» ha superado a la eterna "number one", «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», como la aventura que ha recibido el mayor número de votos totales, en el Top 5, aunque la lista sólo refleje los votos de los últimos dos meses. Cada mes se eliminan los votos del mes más antiguo, y se suman los del mes más nuevo. Destaca también la presencia de «Riven» entre Las Mejores del Momento, tras varios meses de paciente espera.







EL OJO CLÍNICO

Son muchas las cartas que recibimos revelándonos todo tipo de secretos relacionados con las aventuras gráficas.
En esta ocasión, la estrella es «Larry VII», de cuyos "Eastern Eggs" –divertidos secretos– ya hablamos hace unos meses. Por petición popular, aquí tenéis algunos de ellos, proporcionados por Mauricio González, de Dos Hermanas (Sevilla).

- Nada más entrar en el salón de baile donde está Jamie Lee, teclead la orden "Soñar".
- Después de entregar la póliza de seguros a Annette Boning, pulsad en la cremallera de la tercera estatua de la izquierda y escribid "Desabrochar". Seguidamente, llamad al timbre.
- Cuando Victoria Principles se convierta en Vicky, pulsad la tecla Control y, sin soltarla, pinchad en el hombre de la izquierda, dentro de la pantalla del ordenador, en el momento en el que aparezca «Larry 6».

Vicky se desnudará cuando Larry consiga ligársela.

- Usad el alucinógeno en la bebida de Drew y teclead la orden "Beber". Cuando Drew se vaya a su cuarto, no tendrá a Larry tapándola, con lo que se la podrá ver desnuda.
- Pulsad Control-P dos veces seguidas para entrar en el modo Psicodélico.

Desde paradero desconocido, Bartolo ha descubierto que, desde la biblioteca del mismo juego se puede ver la sala de las duchas del balneario "La Costa Lotta" («Larry 6»).
Que lo disfrutéis...

FUN ACCESS Deluxe

Pasa a la acción 3D

8 DIRECCIONES FS 98 ™

TECHNOLOGIA DIGITAL

JET-LEADER 3D

El 1er joystick digital universal!

- Driver para Windows® 95 y software de programación Direct Input
  - 8 botones programables - Palanca de potencia
  - Universal : DirectX5.0 - DOS - CH - Thrustmaster
  - Textura en « Kevlar » - Base lastrada (1 Kg)
- Recomendado para : Incoming™, FS 98™, Shadows of the Empire™...

DRIVER DIRECT INPUT

T-LEADER 3D

Una joya en ergonomía !

- Ministick 360° - Palanca de potencia
  Compatible : Direct X5.0, Windows® 95 (6 botones) DOS - CH - Thrustmaster
- Recomendado para: Great Courts 3™, Tomb Raider™ (I & II), Plane Crazy™, Shadows of the Empire™...

RACE LEADER 3D :

El primer volante universal para PC con cambio de marchas de tipo Fórmula 1.

- Posición regulable - sensibilidad ajustable
  - ángulo de giro de 180° - pedales analógicos
- Recomendado para : F1 Racing Simulation™, International Rally Championship™, Pod™...

PC

Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL

www.guillemot.com

Teléfono : (93) 544 15 00
hot-line (93) 589 89 95
Fax: (93) 589 56 60

Ubi Soft

E3 1998

1998

Una MIRADA al Futuro

Cuando leáis estas líneas, se estará desarrollando en Atlanta la feria más importante del software de entretenimiento a nivel mundial, el E3. Sin embargo, y como es sabido en estos eventos, el número de títulos, productos y compañías que se dan cita en unos pocos días, es imposible, en la práctica, de resumir en unas cuantas páginas de una revista. Por ello, hemos decidido adelantarnos a los acontecimientos, ofreciendo un avance de algunos de los más importantes títulos que, a nivel mundial, se presentarán este año en la feria, por antonomasia. Micromanía ha cogido su particular bola de cristal, y está en condiciones de ofrecer un repaso a varios de los juegos más espectaculares que podremos disfrutar en los próximos meses, de algunos de los cuales os ofrecemos, por vez primera, imágenes en un avance exclusivo.

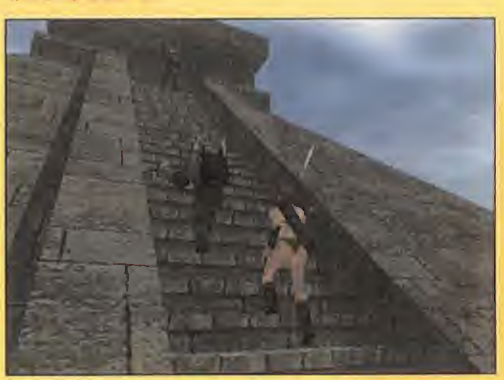
AGE OF EMPIRES II





Microsoft apuesta de nuevo por la estrategia con la continuación de su exitoso «Age of Empires» que, hoy por hoy, se encuentra entre los mejores títulos, si no a la cabeza, del género. Múltiples novedades, más riqueza gráfica y muchas más opciones de juego para «Age of Empires II».

BLADE



Se verá la aparición de la primera demo jugable de uno de los títulos más impresionantes que nunca el soft español haya desarrollado. Mejoras

C&C TIBERIAN SUN

Por fin, la esperada continuación de la serie «Command & Conquer» es algo más que un proyecto. Las primeras imágenes del juego dejan entrever que nos encontramos ante el más ambicioso título de Westwood en el terreno de la estrategia en tiempo real; el juego que se convertirá en el título a batir en el género. Un juego que, basado en la esencia única de «C&C» y «Red Alert», ofrece un nuevo engine, cuyos cimientos hay que buscarlos en la tecnología de juegos como «Blade Runner», para llevar al límite la espectacularidad propia de la saga.
Una perspectiva isométrica, efectos de luz y sombras, transparencias, paleta de 16 bit, resolución SVGA, gráficos prerenderizados combinados con efectos visuales en tiempo real... «Tiberian Sun» añade, además, una apasionante historia, como es habitual en los juegos de Westwood, al desarrollo de la acción.
Si debía aparecer algún juego destinado a superar a «Red Alert», sólo podía hacerlo Westwood, y sólo podía ser «Tiberian Sun».

COMMANDOS



en las animaciones, un engine 3D asombroso, y la física más realista jamás contemplada en un juego 3D, son algunas de las virtudes de «Blade».





El soft español asume un protagonismo excepcional en la presente edición del E3. «Blade», por un lado, y «Commandos» por otro. La estrategia, vista desde una nueva perspectiva, en un título espectacular que, además, dentro de muy poco tiempo ya estará disponible.

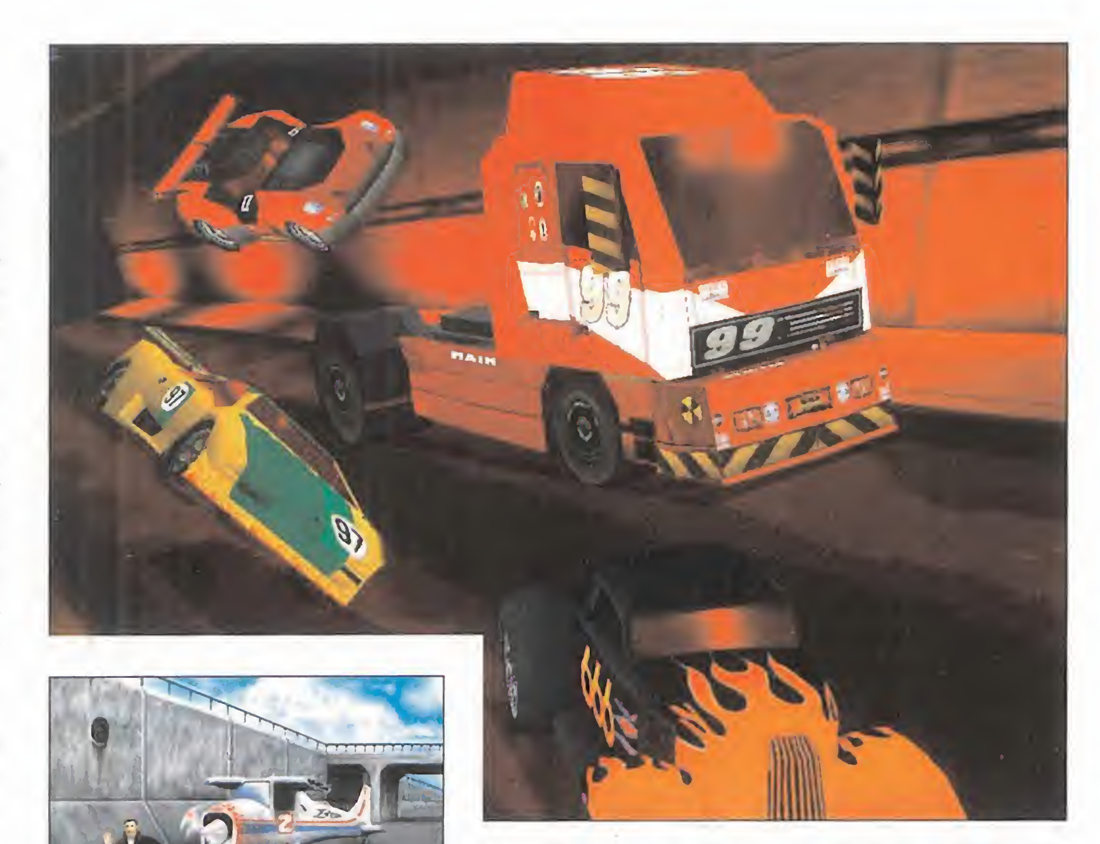
CARMAGEDDON 2

SCi asegura que la segunda parte de «Carmageddon» estará a punto antes de lo esperado. De momento, han ido dejando caer ciertos detalles sobre las numerosas novedades que incorporará, y que, en el apartado técnico, nos pondrán delante un nuevo entorno 3D, completamente poligonal, incluyendo no sólo los escenarios y los vehículos, sino también los peatones.

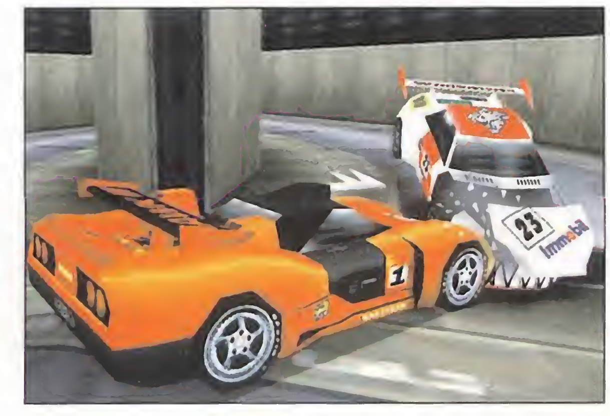
Por supuesto, la base de «Carmageddon 2» no varía un ápice con respecto al primer juego. Esto es, ganar carreras, por llegar el primero o "por puntos", siendo ésta última modalidad la más sanguinaria y divertida –por qué no decirlo–, pudiendo ganar estos puntos en lucha con los rivales o por atropellamientos variados.

Nuevos coches, nuevos diseños de los mismos, incluyendo la posibilidad de desmontarlos, literalmente, dàda su estructura cuasi real, nuevos vehículos secundarios, armas, gadgets, opciones de juego en red... Un sinfín de innovaciones, pensadas y dispuestas para llevar la masacre automovilística al límite, con un engine 3D mejorado, el soporte directo de tarjetas aceleradoras, nuevos efectos visuales y mucha mayor adicción y variedad de acción.

«Carmageddon 2», qué duda cabe, no contribuirá a limpiar esa fama de violencia de los videojuegos, pero al menos, y puesto que esto siempre será achacado al software de entretenimiento, lo explotará en beneficio y diversión del usuario.







FORMULA I RACING SIMULATION 2





Ubi Soft supera lo insuperable, con la segunda parte del mejor simulador, hoy día, de Fórmula 1. «F1 Racing Simulation 2» mejora en efectos visuales, realismo y calidad, a todos los niveles. Algo que parece imposible, pero es totalmente cierto.

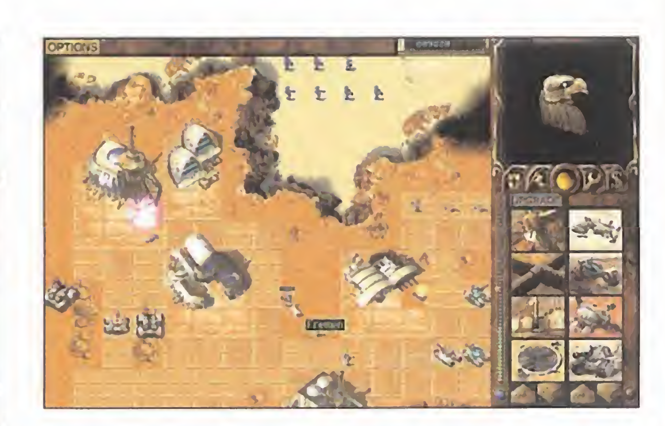
HEAVY GEAR 2



Activision anuncia la continuación de «Heavy Gear», con un especial énfasis en la historia y el desarrollo a caballo entre simulación y rol.


SÓLO SOBREVIVE EL MÁS RÁPIDO
PlayStation
PC cd rom
MotorHead
Distribuido por
ArcadiA
FUNSOFT
Gremlin
INTERACTIVE
www.gremlin.co.uk
© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. © 1998 Digital Illusions CE AB and exclusively licensed to Gremlin Interactive Ltd. All other trademarks are acknowledged.











DUNE 2000. LONG LIVE THE FIGHTERS!

Revisitación del clásico entre los clásicos en el género y en la compañía. El juego que dio origen a toda una escuela, y a casi todo un género, «Dune II», en una edición actualizada, en historia, tecnología y desarrollo, y que sigue las pautas de aquel, incluyendo multitud de novedades.

La primera, y más importante, es el soporte de juego multiusuario, en la misma línea que «Red Alert». Sin embargo, otros aspectos, como el uso de resolución SVGA como base, la aparición de diseños inspirados en los de la película, o la inclusión de secuencias de vídeo –al estilo «Red Alert»–, no tienen menor importancia para obtener un conjunto sólido, que constituye algo más que una simple mirada atrás, en busca de la inspiración.

«Dune 2000», a la sombra del "hermano mayor" «Tiberian Sun», no sólo es el nuevo título de Westwood que antes verá la luz, sino una oportunidad para entrar de lleno en un género apasionante, si es que todavía no os habíais atrevido con la estrategia en tiempo real, dado su pasmosamente sencillo interface, y su inmediata capacidad para enganchar.

MOTOCROSS MADNESS





Un terreno que Microsoft ha pisado con desigual fortuna es la simulación deportiva. Si títulos como «Monster Truck Madness» dejaron un sabor agridulce, puede que «Motocross Madness» ofrezca la cara más atractiva de este género para la compañía de Bill Gates.

POPULOUS 3



¿Otro retraso? Sí, y si bien «Populous 3» parecía realmente acabado hace ya un año, aún es difícil de comprender la razón de su ausencia

FORCE COMMANDER

LucasArts parece dispuesta a sorprender a porpios y extraños, entrando a lo grande en un terreno antes nunca explorado –salvo la aparición de «Rebellion», aunque debamos considerar a éste más como una aproximación, que como una entrada oficial a la estrategia, dadas las controversias que existen en torno al juego– como es la estrategia en tiempo real.

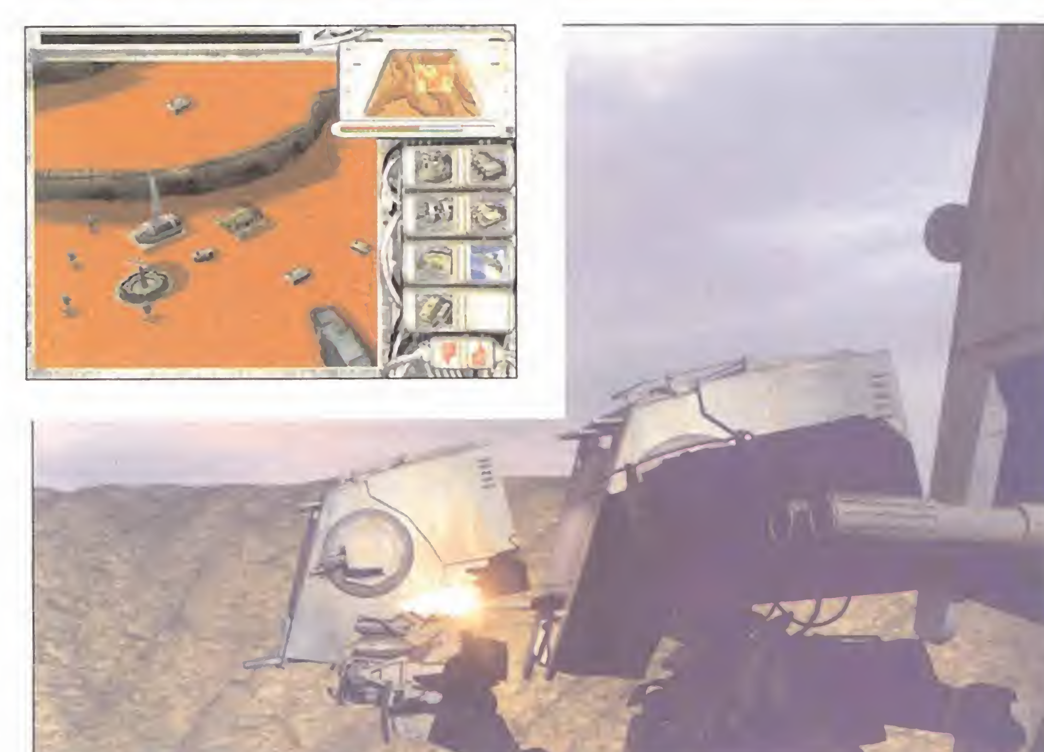
«Force Commander» llega dispuesto a plantar dura batalla al mismísimo «Tiberian Sun» y a la todopoderosa Westwood, puesto que no sólo se perfila como un completo y espectacular título, sino que, casualidades de la vida suponemos, su apariencia, en más de un aspecto, es sumamente parecida al nuevo proyecto de la compañía afincada en Las Vegas.

«Force Commander» se ambienta, como no podía ser de otra forma, en el universo «Star Wars», y permitirá jugar en cada uno de los dos bandos de la Fuerza, rebeldes o imperio, y se rumorea que su magnífica calidad gráfica no es fruto de la casualidad, sino del soporte de tarjetas aceleradoras, para la consecución de determinados efectos visuales –transparencias, sombreados, etc.– amén de utilizar gráficos generados en tiempo real, y no animaciones prerenderizadas.

Muy fuerte parece la apuesta de LucasArts con «Force Commander». Veremos si es capaz de dar de sí todo, allí donde «Rebellion» no ha llegado.







del mercado actual. En todo caso, el título de Bullfrog promete convertirse en todo un señor juego, aunque... ¿cuándo?

PREY

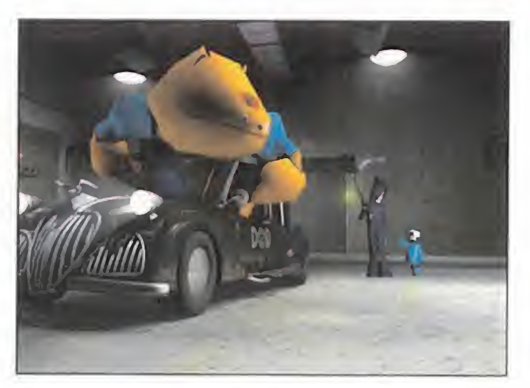




El no va más de 3D Realms, y la competencia a títulos con mayúsculas como «Unreal» o «Half Life». La exquisitez técnica de «Prey», y su fastuoso diseño de niveles, así como gráfico, sólo tienen el gran pero de su largo desarrollo, y su aún incierta salida al mercado. Un juego a vigilar de cerca.









GRIM FANDANGO

De nuevo, LucasArts, que vuelve por sus fueros incidiendo en la aventura gráfica, de la mano de Tim Schaffer, aunque con un look renovado y desconocido. Entrando en los entornos, cada vez más de moda, 3D, «Grim Fandango» ofrece un argumento y ambientación originales hasta la médula.

Nada que ver con «The Curse of Monkey Island», aunque a caballo entre la inspiración e ideas originales de títulos como el mencionado, y la tecnología más vanguardista. En cualquier caso, las noticias apuntan a que «Grim Fandango» tampoco entra de lleno en la más novedosa quintaesencia del 3D, puesto que no se tratará de un universo generado en tiempo real, sino se inclina más hacia el estilo «Alone in the Dark», aunque todo el entorno –escenarios y personajes– se basan totalmente en diseños poligonales.

«Grim Fandango» despliega imponente la sombra de la calidad de LucasArts en el género, dispuesto a plantar cara a novedades como «Mask of Eternity». Sin embargo, y aunque no hay motivos para dudar de su calidad, aún no nos atrevemos a apostar por ningún título en concreto.

PRINCE OF PERSIA 3D



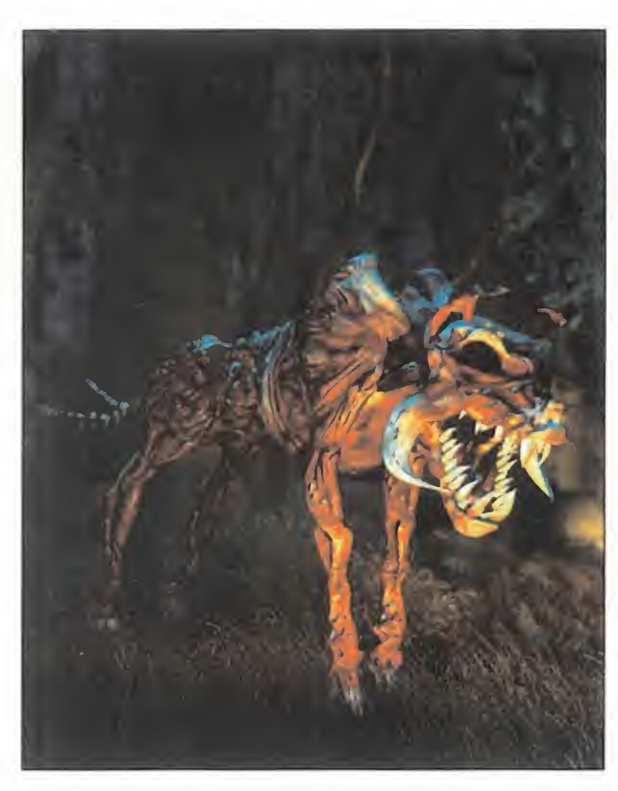




Broderbund lanzó una bomba hace pocas semanas, el anuncio del desarrollo, y las primeras imágenes, de una nueva versión de «Prince of Persia», basado en un entorno 3D y con una nueva perspectiva de la genialidad que Jordan Mechner creó hace varios años. Aventura y acción a partes iguales, se perfila como una de las estrellas de la feria.







LANDS OF LORE 3

La bomba ha estallado en el rol, y en Westwood. De la nada absoluta –si hemos de creer lo que los chicos de Westwood nos contaron– de hace tres meses escasos, hemos pasado a contemplar las primeras imágenes de un proyecto que tiene visos de salida en poco menos de cuatro meses.

«Lands of Lore III» –el subtítulo todavía no está decidido– se apoya en el engine que dio forma a «Lands of Lore 2: Guardians of Destiny», aunque con el soporte base de tarjetas aceleradoras 3D, que permiten optimizar la calidad visual del producto, con multitud de efectos de transparencias y luces en tiempo real.



Continuando la historia de «Guardians of Destiny», el nuevo proyecto de Westwood hace un especial hincapié en la mejora de determinados aspectos relacionados con la jugabilidad, como la simplificación del interface de usuario, y la ampliación de hechizos disponibles. También se incluyen ciertas novedades en la opción de automapeado del inmenso mundo del juego que, pese a basarse en el del anterior título, Westwood promete que ofrecerá multitud de novedosos escenarios y personajes.

Esperamos que todo sea cierto y que no nos volvamos a encontrar con la misma vieja historia que acompañó al desarrollo de «Guardians of Destiny», y podamos dejar a un lado todos los retrasos imaginables –e inimaginables–.



SPEED BURSTERS





Ubi Soft apuesta de nuevo por la velocidad, y por los coches. «Speed Bursters» promete convertirse en un título de gran calidad, aunque apenas se ha ofrecido información sobre el mismo. Su vistosidad, a nivel gráfico, queda fuera de toda duda, una vez contempladas las primeras imágenes del juego.

SCARS



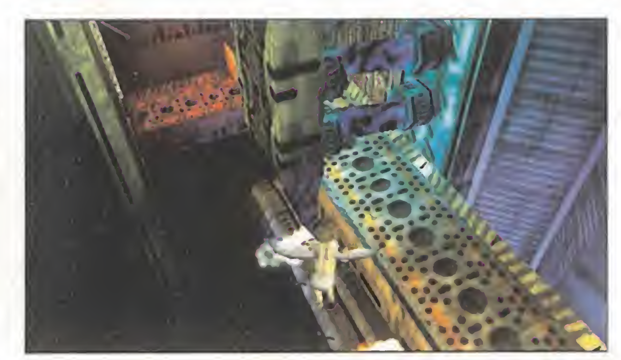
La apuesta de Ubi por la velocidad no se ciñe únicamente al formato PC, puesto que «Scars» se anuncia también para soporte PlayStation.

MESSIAH

Hace escasas semanas se celebró la conferencia de desarrolladores de software, en Estados Unidos, evento que tradicionalmente tiene lugar poco antes del E3, y donde los creadores de juegos de todo el mundo intercambian conocimientos y palmaditas en la espalda. Conviene recordar también que, cuando Micromanía presentó en exclusiva lo que sería «Messiah», no pocos de estos desarrolladores tildaban a Dave Perry poco menos que de charlatán, y a «Messiah» como un proyecto imposible. Pues bien, en la citada conferencia, donde Perry y «Messiah» tuvieron un papel destacado, la gran mayoría de desarrolladores allí presentes reconocieron que estaban ante un juego revolucionario, cuya tecnología, y acción, apenas tenían parangón con juegos hoy disponibles.
Así, de nuevo, la pequeña compañía que es Shiny Entertainment parece dispuesta, una vez más, a dejar boquiabierto al respetable, y a poner a disposición del usuario ávido de verdaderas novedades una genialidad que, como en su momento hiciera «MDK», sea capaz de romper esquemas y moldes caducos.
De momento, y como aperitivo, aquí van algunas de las primeras imágenes del juego con soporte de tarjeta aceleradora, que realza aún más su espectacularidad visual.





TRESPASSER





El proyecto más impresionante de Dreamworks parece haber entrado en una de esas odiosas dinámicas del lanzamiento imposible. Cuando se llevan más de dos años después del anuncio oficial del desarrollo, nadie duda de la calidad de un título que ya impresionó a todos en el último E3, pero cuyos retrasos se hacen continuos y cada vez más largos.





OUTCAST

Nadie duda que las tarjetas 3D serán –son– la base de los juegos del futuro más inmediato, en cuanto a la posibilidad de ofrecer la máxima calidad gráfica imaginable. Pero, ¿y si existiera un juego que demostrara que se puede conseguir una calidad similar, si no superior, sin necesidad de hardware extra, usando sólo las posibilidades de la tecnología MMX? Ese juego existe, y se llama «Outcast». La producción de Appeal para Infogrames no sólo echa por tierra la afirmación de que para obtener ciertos efectos visuales se necesita una tarjeta 3D, sino que es capaz de combinar diversos engines gráficos y conseguir unos resultados simplemente increíbles, nunca antes vistos –afirmación que debe tomarse al pie de la letra–.
«Outcast» es, además, una de las aventuras más preciosistas y detallistas, tanto en desarrollo, calidad, imaginería y concepto, que se van a poder encontrar en los próximos meses. Un juego que, a buen seguro, va a marcar diferencias con cualquier posible competidor, y que llegará al mercado, salvo catástrofe, este otoño.















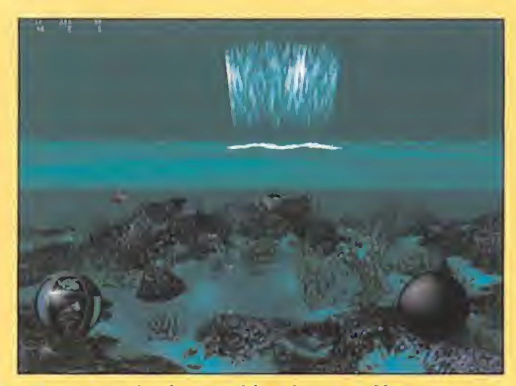
ULTIMA IX. ASCENSION

La obra cumbre de Richard Garriott... ¿o quizá la continuación del desengaño que fue «Pagan»? Tras las múltiples controversias que provocó el último título de la serie «Ultima», Origin parece dispuesta a echar la casa por la ventana, con un juego que cambia radicalmente cualquier concepto antes conocido sobre el rol con denominación de origen "Lord British".
Si bien ciertos aspectos se mantienen inmutables –el universo de Britannia, el Avatar, la aparición de Lord British, etc.– tanto el entorno de juego, como la historia han sufrido un lavado de cara total. Para empezar, nos encontramos en un universo 3D, creado en su totalidad con polígonos –escenarios, personajes, y hasta el detalle más pequeño que aparezca en pantalla–, y en el que la acción parece que aumenta su dosis de protagonismo.
Sin embargo, Richard Garriott afirma que el juego de rol –el de verdad– es el componente predominante, y que supera con mucho todo lo visto anteriormente en cualquier parte de la saga «Ultima», incluyendo las dos del capítulo VII. Si bien aún no hay base para afirmar que esta aseveración es cierta en su totalidad, no hay más remedio que reconocer que, cuando menos, visualmente «Ultima IX: Ascension» se perfila como impresionante.

V 2000







La última genialidad de David Braben y Frontier. «V 2000», el juego estrella de Grolier para la próxima temporada, junto al inminente «Xenocracy», ofrece, ante todo, originalidad, y la promesa de ser uno de los títulos más divertidos e innovadores (el estar basado en un antiguo éxito de Braben, como «Virus», no debería afectar a esta renovación conceptual) del E3. La esperanza es que todas las promesas cristalicen, y se hagan realidad.

El Poder del Voodoo

3Dfx Interactive Voodoo

PARA JUGAR EN PANTALLA GIGANTE · SALIDA TV

miroHISCORE 3D
Voodoo

Como tarjeta gráfica complementaria a la que ya tienes, miroHISCORE 3D entra en acción cuando llega el momento de disfrutar sin límite de los juegos más actuales. Sus 6MB de memoria, capacidad 3D y soporte de filtros aseguran los más finos detalles en todos los gráficos.

miroHISCORE² 3D
Voodoo²

¿Estás preparado para superar todos los límites? Dotada de 12MB de potencia y el nuevo chip Voodoo² 3Dfx, miroHISCORE² 3D alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te trasladarán al otro lado de la realidad.
Entra en acción sin límite con miroHISCORE² 3D.



UMD, S.A. • Tel. 94-476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91-654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96-339 03 70
http://www.umd.es



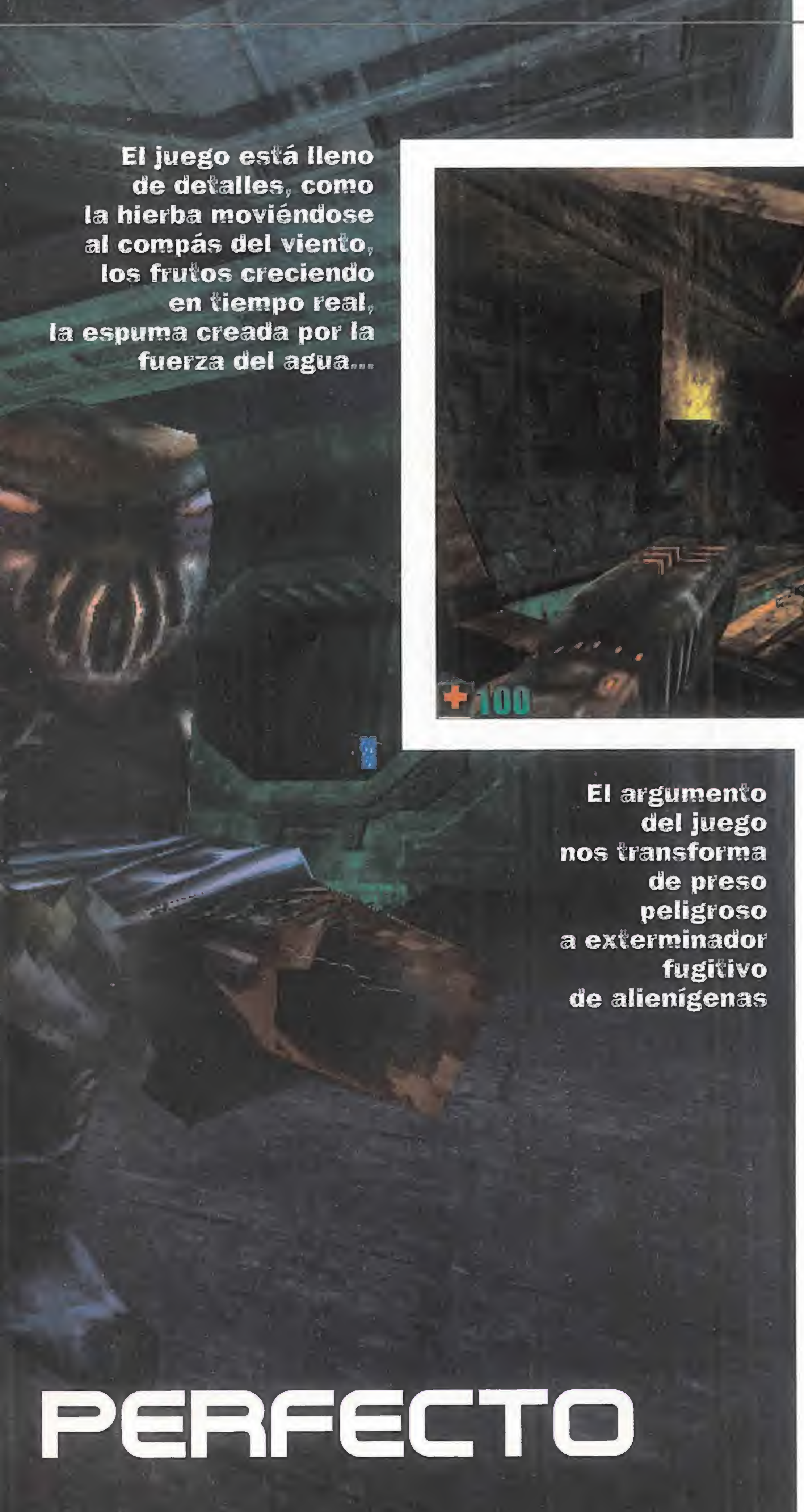


UNREAL

RECOMENDADO MICROMANÍA

Comenzamos este comentario tras quedarnos boquiabiertos con la versión definitiva de «Unreal» que, por fin, tenemos entre las manos. Aún con el babero puesto, comprendemos el por qué de ese silencio mantenido durante tanto tiempo por los integrantes de Epic, y es que un título como éste, es motivo más que suficiente para mantener ocupado a todo un grupo de profesionales durante gran cantidad de meses... a la vista está.

IRREVERENTEMENTE



El juego está lleno de detalles, como la hierba moviéndose al compás del viento, los frutos creciendo en tiempo real, la espuma creada por la fuerza del agua...

El argumento del juego nos transforma de preso peligroso a exterminador fugitivo de alienígenas

PERFECTO

EPIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La verdad es que el argumento de «Unreal» no nos pone en una situación agradable. Comenzamos la aventura como un preso de los considerados peligrosos, que acaba de sufrir un accidente inevitable ya que la nave espacial en la que era transportado para ser juzgado en el planeta base ha sufrido un percance desconocido en la maquinaria, estrellándose violentamente en la superficie de un desconocido mundo.

Magullado y lleno de heridas y contusiones, debemos movernos rápido antes de que el sistema de autodestrucción se active.

Sin embargo, algo ocurre en el interior; a parte de los muertos debidos al choque, hay otros que aparecen en un estado mucho más lamentable, mutilados, desgarrados y con las entrañas por los suelos. Por muy violenta que sea una colisión, no puede realizar tal destrozo en un ser humano. Las preguntas son respondidas al llegar al otro lado de una puerta hidráulica desde la que se oyen gritos lastimeros de varias personas, mezclados con cavernosos gruñidos, zarpazos y disparos. Al abrir, descubrimos ►



El realismo en los combates es enorme, y tras unos cuantos veréis que los personajes controlados por la máquina lucharán de forma inteligente tratando de encontrar nuestros puntos débiles y esquivando nuestros envites.



La sangre y las vísceras serán una constante en los avances del protagonista, y en más de una ocasión tendremos que caminar sobre una alfombra de casquería provocada por un alien enojado o incluso por nosotros mismos.



Existen construcciones que son auténticos trabajos de arquitectura profesional. Fijáos, si no, en el castillo que se alza ante nosotros. Seguramente esté lleno de pasadizos ocultos y zonas secretas llenas de objetos valiosos.



No todo van a ser enemigos en «Unreal». Una raza extraterrestre con cuatro brazos y que vive oprimida bajo el yugo de los depredadores del planeta se ofrecerá gustosa a mostrarnos zonas secretas si, previamente, les libramos del alienígena que esté acosándole.

una mezcla de humano y lagarto, con unas enormes garras metálicas adheridas a sus muñecas que, tras mirarnos amenazadoramente, huye por el pasillo más cercano.

Por si nuestros problemas no fuesen suficientes, parece que además hemos caído en un planeta poblado por criaturas carnívoras, asesinas y según parece por la tecnología de sus armas, inteligentes. ¿Podremos escapar de tan peligroso lugar al menos de una pieza?

HECHO A LO GRANDE

Nadie ha escatimado esfuerzos a la hora de crear este pedazo de juego que es «Unreal». Desde un primer momento, la premisa fue conseguir un título que superase todo lo visto hasta el momento, por muy avanzado que fuera tecnológicamente, y no podemos decir otra cosa, mas que lo han logrado.

Desde los primeros compases de la aventura, en los que no podemos apreciar ni si quiera

LLENO DE DETALLES





Aunque en estas pantallas no podamos mostraros el amplio detalle en cuanto a movimientos se refiere –pues que nosotros sepamos, aún no se ha inventado la revista en papel que dé las imágenes en movimiento–, os aseguramos que todo, absolutamente todo tiene algo que lo destaque como elemento de escenario. Las hojas de los árboles están en constante movimiento; las plantas crecen según pasa el tiempo; las luces afectan tanto a objetos como a personajes; el brillo creado por nuestros disparos, se mezcla con la luz de ambiente que tenga la habitación en la que nos encontramos... y así podríamos seguir hasta quedarnos sin espacio.

EL AGUA, MENCIÓN APARTE

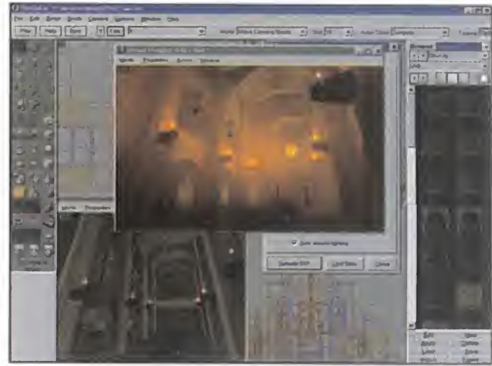








Los efectos de luz son los mejores que hemos visto en ningún juego hasta el momento. No es que parezca, es que son reales. Actúan según nuestros movimientos y afectan activamente al entorno.



Éste es el engine con el que han creado los impresionantes niveles que atravesamos al avanzar en la aventura. Como podréis llegar a apreciar, los efectos de luces hacen mucho en una pantalla.

SUPERIOR INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Algo que nos ha dejado enormemente sorprendidos es la inteligencia que tienen todos y cada uno de los enemigos a los que nos enfrentaremos. Saben perfectamente cómo esquivar nuestros disparos y desde qué lado somos más vulnerables. Esperan a que carguemos el arma y disparemos, para realizar un movimiento brusco que le saque de nuestro punto de mira e incluso, cuando se ven mal, huyen rapidamente para preservar la vida y para buscar refuerzos.

El agua es un elemento de escenario que merece mención aparte por lo bien conseguida que les ha quedado a los programadores. Casi se podría decir que te entran ganas de darte un baño cada vez que ves un lago o río, y es que no sólo han realizado el oleaje y las formas que suele realizar una superficie acuosa de forma perfecta, sino que también han respetado la transparencia, de manera que podemos ver el fondo y todo lo que por allí se mueve.



una cuarta parte de lo que nos espera, los increíbles efectos de luces y transparencias logrados gracias al perfecto uso de las tarjetas aceleradoras 3D, nos hacen prever lo que se desarrollará ante nuestros ojos.

Tanto en la modalidad de aventura en solitario, que es la que goza de una mayor variedad de escenarios y enemigos, aparte de secretos y zonas ocultas, como el modo multijugador, por red local, por cable serie y por Internet, donde podemos participar con otras personas –como con Bots, que no son más que jugadores controlados por el ordenador y que son tan peligrosos o más que los controlados por los humanos–, son tremendamente divertidos e impresionantes y se complementan perfectamente entre ellos.

EN EL PUNTO ÁLGIDO

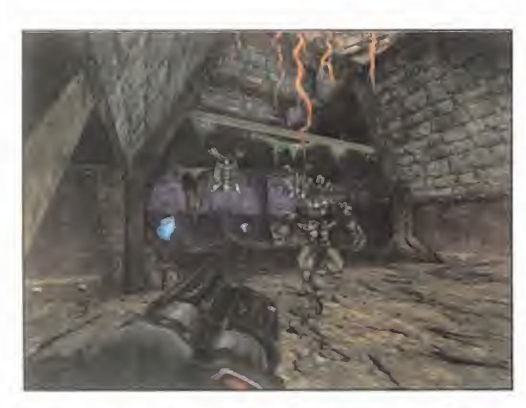
Los arcades tridimensionales están pasando por un momento álgido en su historia personal



Éste es uno de los muchos seres animados que están presentes en todo momento en «Unreal», y que únicamente le aportan a su universo una naturalidad y animación fuera de lo normal que hace que todo sea casi real.



La variedad en el diseño de los escenarios ha sido una constante, lo que influye positivamente en la juganilidad del programa, haciendo casi imposible que los distintos lugares que se visiten lleguen a parecerse, y evitando, así, esa pesada monotonía tan presente en otros juegos 3D.



Los efectos de luces, los brillos, las transparencias, las texturas, absolutamente todo, está perfectamente realizado y en más de una ocasión os quedaréis boquiabiertos









dentro del software lúdico. Muestra de ello son los títulos más que sobresalientes que están disponibles, como es el caso de este excepcional y superior «Unreal», «Quake II» y «Forsaken», y que aún se encuentran en proceso de programación, como «Heretic II», «Daikatana», «Blade» y «Blood 2», por nombrar algunos.

Desde aquí os podemos decir maravillas acerca del aspecto gráfico del juego, durante líneas y líneas en las que argumentaros los cientos de efectos visuales que cada vez van a más en espectacularidad y complejidad; o contaros que la música, fantástica por cierto, tiene un sistema de inteligencia artificial, con el que varía de ritmo e intensidad, según la acción que se lleve a cabo: de tintes tranquilizantes en momentos de exploración y mucho más tensos si se desarrolla una lucha, pero más que nunca, tenéis que verlo en directo. «Unreal» es una experiencia que todo el mundo debería sentir aunque solamente fuese una vez en la vida, una nueva manera de ver los arcades en nuestros ordenadores y un paso de gigante en lo referente al avance tecnológico en aspectos como la programación y el diseño de un juego. «Unreal» es, en definitiva, algo más.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 96 **ADICCIÓN 93**

A pesar del tópico, la calidad de las texturas es algo fuera de lo normal, realmente alucinante.

Puede que sea demasiado exigente con los requerimientos del PC.

Sorprende sobremanera la inteligencia artificial de los enemigos.

PUNTUACIÓN TOTAL





*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO. DESCUENTOS APLICABLES AL PRECIO MARCADO
DIVER tienda
FRANCIA 98 5.990
FORSAKEN 7.490
DIE BY THE SWORD 6.900
COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES 6.495
PERIFERICOS
SCREENBEAT HEADPHONES 2.490
MICRO LOGIC SCREENBEAT 1.990
SPEED MOUSE 1 1.990
WALLET 24 CD ROM 2.990
ACTION PAD LOGIC 1.990
T. LEADER 5.890
JOY LEADER 1.500
RACE LEADER 3D 12.590
9 1.990
ABE´S ODYSEE 6.490
ARMORED FIST 2 7.990
BATTLE ZONE 6.900
BLADE RUNNER 7.200
BROKEN SWORD 2 6.490
CIVIL WAR 1.990
CONSTRUCTOR 6.790
DARK RIFF 5.490
DIABLO 8.490
DREAMS 6.490
F-15 CONSULTAR
F-22 6.990
FIGHTING FORCE 7.490
FLIGHT 2 7.990
FORMULA 1 ´97 7.990
GRIPPED 5.490
GT RACING 5.490
HERCULES 5.990
HUNDIR LA FLOTA 5.790
J. S. FIGHTER 7.490
LANDS OF LORE 2 7.200
LIBRO ANIMADO HERCULES 6.990
LONGBOW 2 7.990
LORD OF MAGIC 6.990
MAX PACK CARMAGEDDON 6.990
MIDWAY ARCADE 2 5.490
MONOPOLY 6.990
MOTORHEAD 6.490
MYTH 7.990
PAX CORPUS 6.990
PROPHECY 8.990
QUAKE II 7.490
QUEEN: THE EYE 7.990
RAYMAN 3.990
RISK 7.790
RED BARON II 6.750
SABRE ACE 4.990
SCREAMER 2 1.990
SENSIBLE SOCCER WORLD 96/97 2.990
STAR CRAFT 2 5.995
STREET OF SIM CITY 6.790
SUPER EF 2000 2.990
SYYRAH 4.990
S.P.Q.R. 1.990
X-FILES UNRESTRICTED CONSULTAR
Z 1.990
NOVEDAD
CATALOGO web INTERNET
http://www.divertiendas.com
TLF. CENTRAL: 952 612 544
OFERTAS VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS
SERVICIO A DOMICILIO
NUEVA APERTURA
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4
BILBAO
SANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66
CÓRDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
ELCHE
ELCHE Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
GIJÓN
GIJÓN 985162607 San Jose,55 Bajo /Junto a Pryca
HUELVA
HUELVA 959240981 Ginés Martín, 7
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609 Constitución, 13 / AZUQUECA HENARES
MÁLAGA
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 10 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
EL TORCAL Jose Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952474574 Jacinto Benamente, 11
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N
PAMPLONA PRÓXIMA APERTURA



Guías imprescindibles
PlayStation

Tomb Raider (I y II), Final Fantasy VII, Resident Evil, Abe's Oddysee, Broken Sword (I y II), Street Fighter Ex Plus α, Dragon Ball: Final Bout...

y un montón de trucos para los mejores juegos para tu consola.



Soluciones y trucos
Nintendo 64

Super Mario 64, Turok, Killer Instinct Gold, Shadows of the Empire, Pilotwings 64, Mortal Kombat Trilogy, Blast Corps, Mario Kart 64, Lylat Wars, Extreme G, Diddy Kong Racing...

y trucos para todos los juegos para Nintendo 64.



Ganadores del Concurso
Mangas & Videogames

Tomb Raider, Dragon Ball, Jungla de Cristal, Street Fighter, Mario, Sonic...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.

soluciones para todos

Estas revistas ya no se pueden adquirir en los quioscos. Si te interesa alguna, llámanos a los teléfonos (91) 654 72 18 ó (91) 654 84 19 y te la enviaremos por correo (sin gastos de envío). Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.



sumario

punto de mira

M I C R O M A N Í A

92 GRAN TURISMO (PLAYSTATION)

El simulador de automovilismo más perfecto creado hasta la fecha para Playstation. Con sus decenas de opciones y posibilidades de juego y sus más de trescientos coches a elegir, estamos seguros de que este título hará las delicias de todos los aficionados.

Como cada mes, nuestro objetivo es ofreceros lo mejor de los mejor, y prueba de ello lo pueden ser los Puntos de Mira que os traemos. Comentarios como «Gran Turismo», la gran apuesta de Sony para su consola, o la segunda parte de «Resident Evil», un juego que a más de uno le habrá dado un susto de muerte. Pero todo esto no es nada comparado con lo que viene junto con ello. También los usuarios de PC podrán disfrutar de lo lindo, con «M1 Tank 2», «Egipto1156 AD J.C.» o «Rebellion», la gran apuesta de LucasArts en el género de la estrategia. No queremos demorar más la espera. Pasad la página y veréis.



98 YOSHI'S STORY (NINTENDO 64)

La mascota de Mario se enfrenta a una peligrosa aventura en la que él es el protagonista, teniendo que derrotar al malvado Baby Bowser.

102 M1 TANK PLATOON 2 (PC CD)

Uno de los mejores simuladores de carros de combate del momento. Sus inmejorables gráficos, sumados al gran realismo en lo referente a la conducción de las máquinas protagonistas, lo convierten en un título cuyo éxito es prácticamente seguro.





104 DOMINION (PC CD)

«Dominion» es algo más que un juego de estrategia en tiempo real. Es un reto presentado a los más hábiles en este género, en el que se enfrentarán cuatro poderosas razas.

108 RESIDENT EVIL 2 (PLAYSATION)

Cuando el terror más puro se convierte en juego, aparece «Resident Evil 2», una aventura de Capcom que nos introduce en un pueblo dominado por los zombies, en el que tendremos que salir con vida, pasando por verdaderos momentos de pánico.





TRIPLE PLAY BASEBALL 99

LA ETERNA PROBLEMÁTICA

E.A. SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO

De nuevo E.A. Sports, en su afán de trasladar al ordenador todos los deportes existentes nos obsequia con un nuevo título de baseball que correrá con la misma suerte que tuvieron los demás en su momento. Este nuevo producto se enfrenta a la eterna problemática que juegos del mismo estilo tienen siempre. Un deporte como es el baseball tiene poca o nula repercusión en nuestro país, lo que significa un interés equiparable por parte del público. ¿Tiene buena calidad el título? Podríamos decir que sí, pero nunca podrá romper moldes en España debido a tan complicada situación que difícil mejora tiene.



CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

DE GRAN CILINDRADA

INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Un correcto título que nos da la oportunidad de pilotar las carísimas motos de gran cilindrada que tan espectaculares carreras realizan en los campeonatos que se desarrollan a lo largo y ancho del mundo del motor. Los gráficos aprovechan el hardware acelerador 3D, con lo que se consigue un buen nivel de realismo en la conducción y en los escenarios. Un buen producto que sabrá gustar a aquel que lo adquiera, pese a poder haber sido mejorado en ciertos aspectos puntuales.



Beast Wars

Robóticos y bestiales





HASBRO INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La ingeniería biogenética ha dado como resultado la fusión entre los más poderosos animales que pueblan y poblaban la Tierra, como leopardos, orangutanes, tiranosaurios, arañas gigantes y escorpiones venenosos, con la tecnología mecánica capaz de crear y construir sofisticados robots con inteligencia propia. El resultado fue la lucha por la existencia y el control del Universo entre dos bandos, los heróicos Maximals, al mando del siempre dispuesto para la lucha Optimus Prime y los Predacons, con Megatron al frente.
En este título basado en la serie de animación, cuyos dibujos estaban creados íntegramente por ordenador, podemos elegir entre diez personajes, cada uno con sus habilidades propias, con los que deberemos enfrentarnos a las más de treinta y dos misiones contra nuestros peligrosos adversarios en combate cuerpo a cuerpo o disparándoles.
El juego está acelerado mediante hardware, de ahí sus perfectas texturas y suavísimos movimientos, que se suman al elevado grado de adicción, sobre todo si nos lanzamos a un juego por red o modem en el que cada uno de los jugadores controlarán un Maximal o un Predacon.
A partir de ahora, nosotros vamos a ser los encargados de crear los argumentos y las historias de la que antes era una serie de televisión y que ahora es, además, un excelente arcade.

C.F.M.

72

Spiderman Contra

Marvel animado

DREAMBOX
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Dentro de la serie de aventuras del héroe Spiderman, una de las que más sorprendieron y gustaron al público seguidor fue la de Los Seis Siniestros, en la que King Pin, el mayor criminal de toda la ciudad reunía a seis de los peores enemigos de nuestro querido hombre-araña. El doctor Octopus, con sus tentáculos metálicos; Rhino, con su fuerza descomunal e impenetrable armadura; Shocker, con sus brazaletes de energía; el Buitre, capaz de volar ágilmente; El Camaleón, maestro del disfraz y del camuflaje y Mysterio, especialista en crear ilusiones, se juntarían para extender el caos por la zona y malversar el nombre y la reputación de nuestro héroe.
Dreambox se ha encargado de trasladar toda la tensión argumental de estos capítulos del cómic, a un juego para ordenador dentro del género de las aventuras gráficas, y especialmente indicado para el público juvenil.

Micromachines V3

Los minibólidos en 3D





los Seis Siniestros

Los gráficos son de una gran calidad, y ello gracias a que se han encargado de los mismos gente experta de la compañía Marvel, con lo que se ha conseguido una ambientación casi idéntica a la del tebeo.
Por otra parte, el juego está completamente traducido y doblado al castellano, lo que facilita la comprensión de los diálogos y de los enigmas enormemente, y en último lugar, aunque no por ello menos importante, se le ha añadido un gran índice de jugabilidad, gracias a las fases arcade en las que luchamos contra los integrantes del malvado sexteto.
«Spiderman Contra los Seis Siniestros» es un título que no dejará mal sabor de boca, pues es muy correcto en todos los aspectos.

M.A.X. **65**



CODEMASTERS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La saga más exitosa dentro de los títulos que en su larga carrera Codemasters ha puesto a disposición de todos los aficionados, cuenta ahora con un título más. «Micromachines V3» aporta a las divertidas carreras de minicoches, el poder y la capacidad de los ordenadores actuales, ya que le añade una tercera dimensión al sistema de juego habitual.
A partir de ahora, podremos realizar las más alocadas piruetas y maniobras, a través de una mesa de billar, cruzando el menaje de una cocina, esquivando las plantas de un jardincito o dentro de una máquina de pinball, pilotando vehículos de toda clase y desde las perspectivas más variadas, dejando en el olvido aquella cenital que se hacía permanente en todas las entregas de esta serie.
Todos los que dispongan de una tarjeta aceleradora 3D, verán mejorados aspectos como la resolución y la suavidad de movimiento.
A pesar de no poder competir con los serios simuladores de conducción que circulan por el mercado actual de software lúdico, «Micromachines V3» es capaz de darles mil vueltas en asuntos como la diversión o la adicción. Si fuisteis de aquellos que disfrutaron alocadamente con alguna otra parte de Micromachines, esta es vuestra oportunidad para pasároslo a lo grande como antaño, solo que esta vez, tridimensionalmente.

C.F.M. **77**



SEMPER FI

RECUERDOS DE PANZER GENERAL

INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA:

Interactive Magic ha creado un título de nombre «Semper FI» y que nos pone al mando de un ejército militar, teniendo que controlar por un terreno concreto todas las unidades que lo componen, enfrentándonos al enemigo, normalmente con más posibilidades armamentísticas que nosotros. El parecido existente éste y el mítico «Panzer General» es exagerado, a pesar de la diferencia cronológica entre ambos. Parece que a la hora de llevar a cabo este título, los señores encargados del proyecto se han quedado estancados en una época remota en la que los ordenadores aún tenían ciertas limitaciones tecnológicas. Con un poco más de esfuerzo podría haber sido divertido, pero se ha quedado en poco más que nada.



WRECKIN CREW

DESTRUCCIÓN SISTEMÁTICA

TELSTAR
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Telstar nos presenta un frenético arcade tridimensional, en el que tenemos que conducir una serie de alocados vehículos y participar con ellos en unos campeonatos donde lo importante no es llegar el primero, sino dejar al contrincante eliminado a base de impactos con nuestra máquina. Es perfecto para disfrutarlo en compañía de amigos y ver quién es capaz de cargarse un coche en menos tiempo.





Gran Turismo

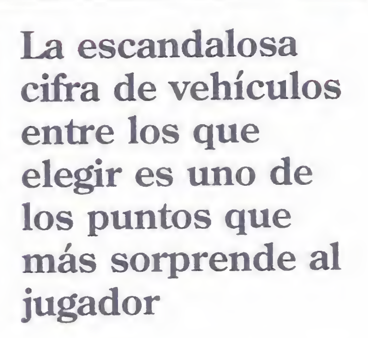
¡La revolución!

¿Que ya estaba todo dicho en materia de simulación automovilística? ¿Que nadie iba a poder mejorar lo que ya había sido mejorado cientos de veces? Sony tira por tierra todos esos comentarios que hicieron una pandilla de "genios" del sector, con un título que no sólo da una vuelta más a la tuerca, sino que la pasa de rosca. Llega «Gran Turismo», y con él una auténtica revolución.

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
SIMULADOR/ARCADE



La calidad y el detalle que se ha alcanzado en todos los vehículos es muy superior a lo que estábamos acostumbrados. Nada nos hace dudar que «Gran Turismo» es el mejor simulador de automovilismo para PlayStation.



Creado en exclusiva para PlayStation, por un equipo de desarrollo interno de Sony Computer Entertainment, «Gran Turismo» demuestra que aún no se había sabido aprovechar al máximo las posibilidades de esta consola.
Tras el crack que ha supuesto en tierras niponas, y después de un proceso de remodelado para adaptarlo al mercado europeo, incluyendo más coches de empresas occidentales, añadiendo más resolución a los gráficos, si cabe, y traduciéndolo a varios idiomas, «Gran Turismo» llega para desbancar a juegos del género que hasta ahora se mantenían imbatibles en los primeros puestos.
El mismo día de su lanzamiento, una legión de jugones y aficionados a los simuladores de conducción se agolpaban en las tiendas especializadas y grandes almacenes, esperando conseguir una de las escasas copias que se ponían a la venta. Más que nunca, todos los usuarios de PlayStation estaban de acuerdo en que por mucho que pudiera costar el juego, cada una de las

La escandalosa cifra de vehículos entre los que elegir es uno de los puntos que más sorprende al jugador



Con este mando, de nombre de Dual Shock, podremos sentir las vibraciones del motor, la resistencia del volante en las curvas, los golpes cuando colisionemos y, todo ello, gracias a un sistema inteligente de motores y resistencias que actuarán según ocurran las cosas.





No hay palabras para describir la calidad gráfica de la introducción de «Gran Turismo»





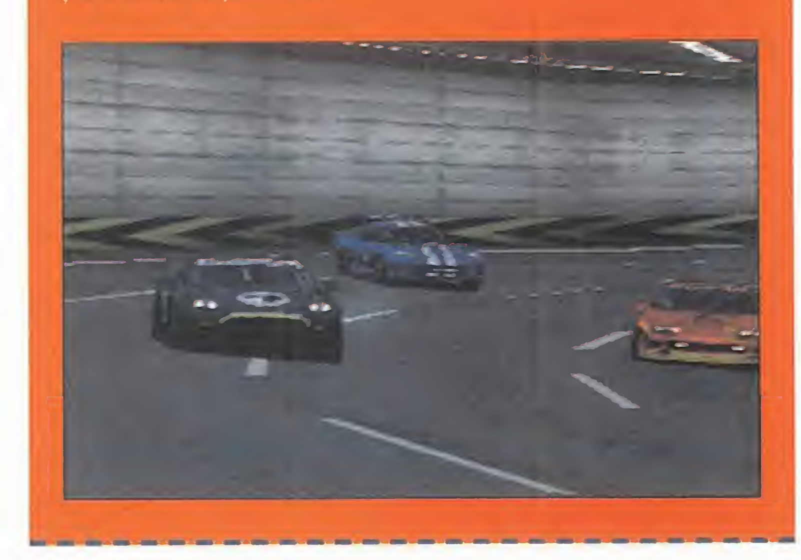
pesetas sería amortizada por las interminables horas de diversión continua que «Gran Turismo» les iba a ofrecer.
Sony ha previsto unas cifras de venta de unas 100.000 unidades y no creemos equivocarnos cuando decimos que las van a superar con facilidad.

SIMULADOR Y ARCADE

«Gran Turismo» ofrece dos tipos de juego, cada uno de ellos radicalmente opuesto del otro. El primero es el modo arcade, en el que el jugador puede elegir entre más de cuarenta coches deportivos, cada uno de ellos equipados con dirección asistida por ordenador y un sistema de frenado avanzado para los principiantes. Cada coche tiene sus propias características, por lo que el sistema de conducción que habrá que tener con cada uno será completamente diferente, más o menos difícil, en relación a la compensación de velocidad punta, aceleración y maniobrabilidad.
Tendremos a nuestra elección varios circuitos de mayor o menor complejidad, y la posibilidad de modificar aspectos básicos de nuestro vehículo, como el color de la carrocería, el estilo de conducción entre realista –que recomendamos a todos los que prefieran sentir en sus carnes la forma verdadera de conducir el coche elegido–, con derrapes, mucho más arcade y más cercano a las máquinas recreativas, y el cambio de marchas, entre automático y manual.
Una vez dentro de la carrera, podremos elegir entre cuatro vistas diferentes –una más que en la versión japonesa–, que son una subjetiva en la que no se ve el coche sino solamente la carretera, una trasera cercana en la que el coche está al borde de la pantalla, una frontal, que sirve para ver los adversarios que nos siguen de cerca y una última trasera lejana, la mejor para los principiantes, pues nos permite ver más circuito y las acciones de nuestro coche.
Después, está el modo "Gran Turismo", que satisfará las exigencias de los amantes de la simulación. Comenzaremos con diez mil dólares, que tendremos que gastar en nuestro primer coche, por regla general de segunda mano,

Las gloriosas repeticiones

Sobre todo, y ante todo, las repeticiones que «Gran Turismo» nos ofrece de cada carrera disputada, son lo mejor de este título. Espectaculares, sorprendentes y todos los calificativos favorables que nos puedan venir a la cabeza no estarán de más a la hora de hablar de esta opción.
La sabia elección de las cámaras, la plenitud de efectos visuales que en todo momento hay en pantalla, como el brillo de la carrocería, las chispas, el humo y las marcas de frenazos en la carretera, y el fantástico estéreo conforman las excelencias de este apartado que a todos sorprenderá.



La casa por la ventana

La delegación de Sony en España organizó el pasado día 8 de Mayo la presentación de «Gran Turismo», y que se hizo en toda Europa el mismo día. Micromanía no se podía perder tal evento, y acudió a la cita para así constatar las excelencias del juego.
Personajes importantes de Sony España nos dieron la bienvenida a la presentación, y a continuación James Armstrong, Presidente de Sony Computer Entertainment España, pasó a comentarnos todas las metas que habían conseguido con PlayStation y lo que esperaban en un futuro cercano.
Poco después Mª Jesús López, Directora Comercial, pasó a comentarnos todos los aspectos más llamativos de «Gran Turismo», como el elevado nivel de simulación real que tiene, el aspecto gráfico, así como la fuerte inversión que se ha hecho del mismo.
Pero ahí no acabó la cita. Acto seguido, participamos en un concurso manejando «Gran Turismo», y del que os podemos decir que fue ganador nuestro compañero infatigable Manuel del Campo, Jefe de Sección de Hobby Consolas, cuyo premio fue una fragante PlayStation. Después, pudimos darnos el placer de conducir unos potentes karts en una pista especialmente diseñada a tal efecto.
Con esto, queda clara la inclinación de Sony sobre este producto, ya que no quiere escatimar en absoluto en medios para potenciar «Gran Turismo», y tirar la casa por la ventana.







y conseguir cantidades ingentes de dinero, para conseguir piezas de recambio, comprar vehículos más potentes y modificar los que tenemos, hasta formar la escudería más completa del mundo. Para poder participar en los campeonatos principales, primero deberemos conseguir el carné especial que nos permita el acceso y, para ello, deberemos superar una serie de complicadas pruebas; y por último, el examen general –no os preocupéis que luego no hay que llevar una "L" en el cristal de atrás–. También tendremos acceso a completas fichas técnicas, a talleres donde arreglar/modificar las piezas de nuestro vehículo, a un tren de lavado donde dejar lustroso nuestro coche si es que queremos venderlo y a una especie de ITV, donde nos dirán el estado de la máquina.

En resumen, una verdadera revolución dentro de los programas he-

La calidad de las repeticiones de las carreras es superior con mucha diferencia a la de todos los títulos del género



Las escenas que se muestran en la introducción de «Gran Turismo» hacen presagiar que lo que viene después es realmente impresionante.





TECNOLOGÍA 90 | ADICCIÓN 93

Tiene más de trescientos modelos de coches, entre marcas japonesas y europeas.
Los gráficos son algo verdaderamente increíble.
Supera con creces todo lo visto en lo que se refiere al género del automóvil en consola.



PUNTUACIÓN TOTAL



POR FIN, EL SIMULADOR
DE MOTOS.



www.interactive-entertainment.co.uk
CASTROL HONDA SUPERBIKE CHAMPIONS ES UN
PRODUCTO LICENCIADO OFICIALMENTE.









C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Departamento Técnico: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Pandemonium 2

Una pareja muy peculiar

De la mano de Ubi Soft, y gracias al buen hacer de Crystal Dynamics, llega esta conversión para PC a partir de uno de los últimos arcades de plataformas que han sido realizados para la consola de Sony. Dos personajes a elegir, infinidad de movimientos, decenas de niveles llenos de secretos e items, y unos gráficos de impresión, gracias a aceleración 3D, son algunas de las características que nos esperan en este título.

CRYSTAL DYNAMICS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

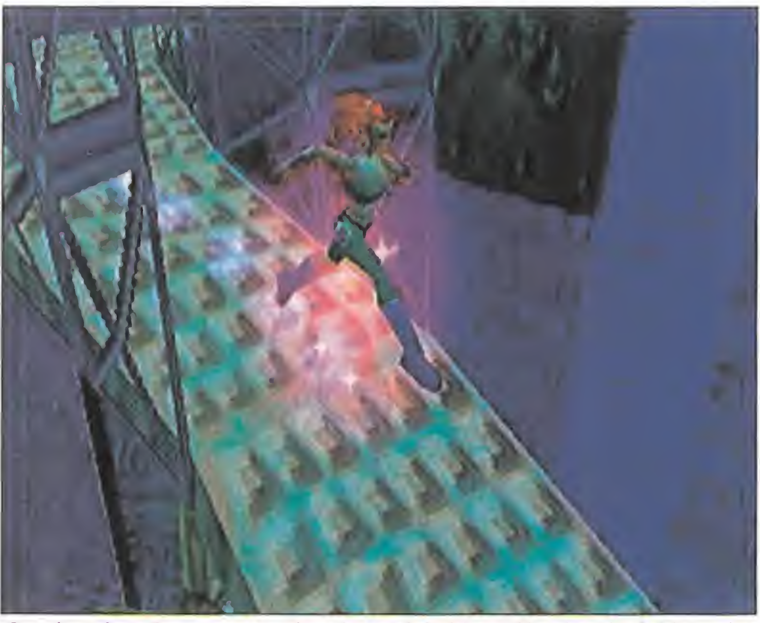
En un breve espacio de tiempo, el Cometa de las Infinitas Posibilidades va a colisionar con el planeta y la gente ya empieza a hacer cábala sobre cómo podrá afectarles la llegada de esa piedra estelar. Según un sabio enano, el cometa oculta en su interior la forma de energía más primitiva, poderosa e ilimitada de cuantas haya podido ver un ser vivo, y será de aquel que consiga dominarla. Los dos personajes que ya hicieron de las suyas en la primera parte, volverán a unirse, esta vez para luchar contra la malvada reina Goon Zorrscha, que ansía dicho poder para convertirse en la dueña del Universo.





El tiempo ha hecho madurar a nuestros héroes y ahora Nikki no es una risueña muchacha, sino una ambiciosa hechicera de curvas sinuosas, cuya agilidad mezclada con los brazaletes de energía que lleva a todas partes, la convierten en un formidable adversario o aliado.

Por su parte, Fargus, acompañado de Sid, un cetro con vida propia, ha encontrado su pasión vital en el fuego, volviéndose un peligroso pirómano, capaz de convertirse en un bonzo para acabar con sus enemigos, sin importarle las posteriores quemaduras.



Gracias al perfecto aprovechamiento del chipset Voodoo, incluido en las tarjetas 3Dfx, efectos como destellos, transparencias y brillos tendrán un realismo altísimo.

El objetivo del juego es controlar una energía ilimitada

CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS

La continuación de «Pandemonium» ofrece muy pocas novedades con respecto de la primera parte, limitándose la práctica totalidad al terreno tecnológico, salvo contadas excepciones, como que los personajes principales tienen ahora características diferentes, de forma que de jugar con uno o con otro, habrá que acostumbrarse a sus capacidades propias; se han incluido más movimientos, como trepar cuerdas, rebotar en trampolines, nadar; hay armas especiales, como la bola de fuego para Nikki y el Pump-a-Sid para Fargus.
Habrá repartidos por todas partes, en los niveles en que está formado el juego, cientos de items que servirán para incrementar nuestras ya de por sí increíbles habilidades, dado que el número de enemigos es muy elevado y toda ayuda posible se hace necesaria.



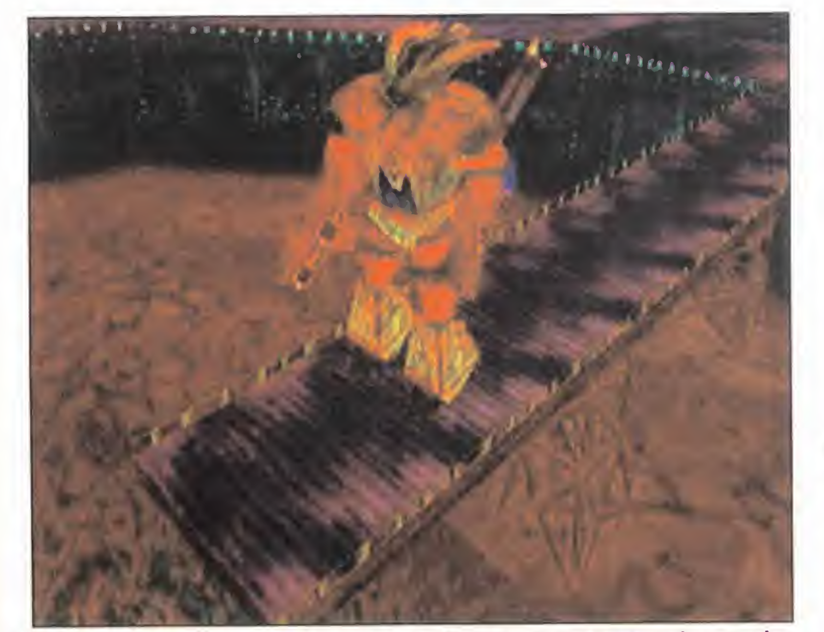
A fin de proporcionar un efecto tridimensional a los movimientos de los personajes, efectos como el zoom automático estarán constantemente activados para dar sensación de falsa profundidad.

«Pandemonium 2» es un arcade de plataformas pseudo tridimensional

POCO MÁS QUE GRÁFICOS

El aspecto más cuidado de «Pandemonium 2» es, sin duda, el de los gráficos, pues gracias al sistema poligonal que se ha empleado, tanto en el diseño de los personajes, como en el de los escenarios, se ha conseguido un efecto 3D, a pesar de que el juego en absoluto lo sea, pues estamos limitados a un movimiento lateral bajo el que, eso sí, podremos realizar todo tipo de acciones.
«Pandemonium 2» es un juego que, a pesar de que su nivel tecnológico es muy elevado, deja un poco que desear en cuanto a la diversión que puede ofrecer, pues aunque al principio podamos pasárnoslo en grande dando saltos como locos y disparando a diestro y siniestro, al final se nos hará monótono, pues no hay ningún otro aliciente que nos incite a seguir.
Indicado para los arcademaniacos hasta extremos enfermizos y para aquellos que buscan un título en el que puedan superar sucesivos niveles a golpe de joystick o teclado.

C.F.M.



En ciertos momentos de la aventura, tendremos que ponernos a los mandos de un poderoso robot y, al estilo de Mazinger-Z, desplazarnos por el escenario haciendo picadillo a todo aquel que se nos cruce por delante.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 75**

Las acciones se limitarán a saltar, matar, disparar y sobrevivir, sin otro aliciente más.
Los gráficos tienen muy buena calidad, gracias al perfecto aprovechamiento de las tarjetas 3D.
Podremos elegir entre dos personajes distintos.



PUNTUACIÓN TOTAL



Yoshi's Story
Pasión por la fruta

Junto con Mario y su hermano Luigi, uno de los personajes creados por la factoría Nintendo que más cariño y simpatía ha creado entre todos los aficionados a la saga Mario Bros, es Yoshi, un simpático dragón que en más de una ocasión ha prestado enorme ayuda a los fontaneros en su lucha contra el siempre malvado Bowser.

NINTENDO
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE

Desde que todos los aficionados a las consolas pudieran disfrutar, allá por los tiempos gloriosos de la Super Nintendo, del juego «Super Mario World», la presencia de Yoshi, el simpático dragoncito lengüilargo que servía de montura al incansable fontanero, ha sido una práctica constante en los títulos posteriores, protagonizados por Mario.
Ahora, Yoshi cobra protagonismo, y se convierte en el personaje principal de un divertido arcade de plataformas, exclusivo para Nintendo 64, en el que tendremos que ayudarle a rescatar, de manos del malvado Baby Bowser, el árbol de la Súper Felicidad que mantenía contentos a todos los dragoncitos gracias a su continua producción de fruta.
Yoshi deberá iniciar un largo viaje por todo el mundo hasta llegar al castillo del malvado ser que robó el árbol, y en absoluto la búsqueda será sencilla, pues el hambre será una constante y tendrá que encontrar todos los frutos que haya diseminados para que aumente su alegría y le permita continuar su aventura.

Por primera vez, Yoshi cobra protagonismo en un juego de Nintendo

PARA LOS JÓVENES DE LA CASA

Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención de «Yoshi's Story» es la apariencia infantil que se le ha querido aportar tanto a los gráficos, como a los sonidos y al desarrollo de la historia. Tanto enemigos, como aliados tienen un diseño que exhala simpatía por los cuatro costados, haciendo que el niño que se ponga a los mandos de la Nintendo 64 con este juego, le coja cariño a los personajes muy rápidamente.





Efectos visuales, como es el caso del humo, están muy bien realizados y su nivel de realismo alcanza cotas elevadísimas. Y éste no es el único, pues los destellos y las transparencias tienen muy buena calidad.



La forma más típica de defenderse, junto con la de saltar encima a los enemigos, será lanzar los huevos que conseguirá de unas cajas al efecto, definiendo la distancia y el ángulo de tiro.

La dificultad del programa no es muy elevada, y nuestro mayor problema será encontrar las veinte frutas obligatorias para pasar de nivel, pues los enemigos, salvo contadas excepciones, se mueven de manera muy sistemática, lo que nos permite atacarles de forma segura y con antelación, tras unos segundos estudiando sus acciones.

Yoshi tendrá a su disposición un elevado número de items de ayuda, como son las clásicas monedas que en cantidad de 100 significan una vida, la fruta que aumenta la felicidad de nuestro amigo, los huevos de colores, que pueden ser usados como proyectiles para así acabar con enemigos o romper bloques, y muchos objetos más de distintas utilidades.







El diseño de «Yoshi's Story» es el de un clásico arcade de plataformas bidimensional

MACEDONIA DE DIVERSIÓN

«Yoshi's Story» nos hará pasar muy buenos ratos y, en más de una ocasión, nos dibujará una amplia sonrisa en la cara. El juego aprovecha perfectamente las posibilidades tecnológicas de la Nintendo 64, que son muy elevadas, tanto en gráficos como en sonido; los primeros, por los suaves movimientos y el elevado detalle de escenarios y personajes, que casi parecen estar modelados a mano, con lo que se consigue un muy buen efecto 3D; y los segundos, por los efectos de sonido, las bien recreadas voces de Yoshi y la fantástica música, siguiendo así la fulgurante racha de títulos de N64. Con posibilidades de gustar, tanto a pequeños como a mayores, este nuevo cartucho de Nintendo es, sin duda, la mejor manera en que se podía dar protagonismo a Yoshi.

C.F.M.



Las texturas específicas, como ésta que simula la tela de los sacos, pretenden darle un aire mucho más artesanal al juego.

TECNOLOGÍA 75 **ADICCIÓN 85**

Los gráficos son de una calidad muy elevada y su aspecto infantil los hace entrañables.
La dificultad no es demasiado elevada.
Los más pequeños de la casa se lo pasarán "bomba" con las aventuras del dragón Yoshi.



PUNTUACIÓN TOTAL

Egipto 1156 AD J.C. El enigma de la Tumba Real

Pasaje a la historia

Tras el éxito de «Versalles», Cryo ha decidido repetir la fórmula OMNI 3D + escenario histórico + misterio a resolver = súper aventura, llevándonos al Antiguo Egipto de la mano de los Museos del Louvre y de El Cairo para que tanto el argumento como la arquitectura tengan una precisión histórica sumamente didáctica.

CRYO/CANAL+ MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA







Muchos dirán que han sido los libros, otros que ha sido «La Momia» y Boris Karloff, e incluso los más sinceros reconocerán que fue «Abu Simbel, Profanation». El caso es que la antigua civilización egipcia nos fascina a casi todos. Con esta "egiptomanía", la aventura ya es de por sí interesante, pero si además os contamos que los escenarios son un recorrido 100% virtual por el interior de una laberíntica tumba y por templos del Valle de los Dioses, seguro que ya estáis deseando saber algo más de «Egipto».



Las fichas informativas y las visitas harán las delicias de los amantes de la cultura egipcia.

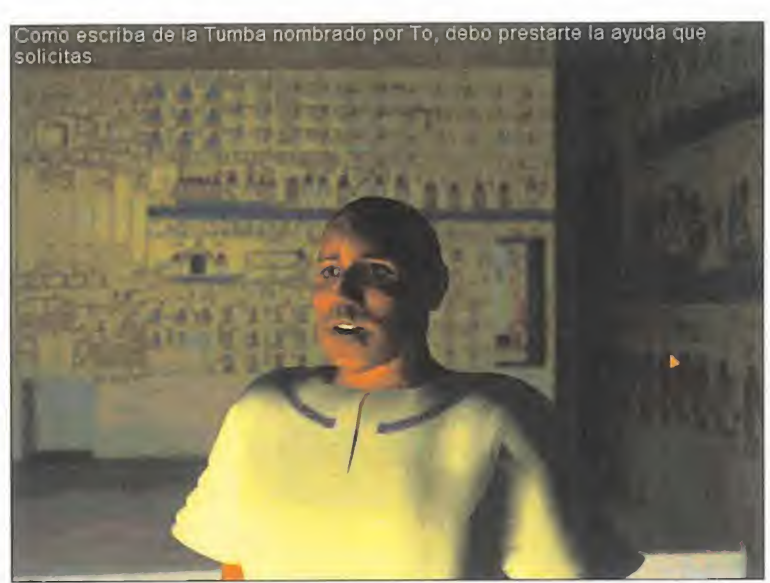
VIAJE EN EL TIEMPO

Como se trataba de mostrarnos el Antiguo Egipto en todo su esplendor, la historia nos sitúa en el año 1.156 a.c, en el reinado de Ramsés III. La tumba del antiguo rey del Alto y Bajo Egipto, Men Maatré, ha sido saqueada. Meryimen, el director de los archivos, ha sido encontrado culpable del robo y condenado a muerte. Nuestro personaje será el de Ramosé, hijo del acusado, que ha recibido el permiso para investigar en la tumba en busca de pruebas que exculpen a su padre. Es un simple escriba y poco sabe de tumbas, por lo que sólo nuestra capacidad de observación y dotes detectivescas podrán ayudarle a descubrir la verdad en un escenario tan hermoso como hostil. Las pinturas y jeroglíficos de pasillos y salas nos irán proporcionando pistas para resolver el mensaje cifrado que desvela el autor del sacrilegio. Las conversaciones con los personajes, la interacción de los objetos y el resolver complejos puzzles serán las acciones que requerirán la máxima atención.

> **Un viaje que mezcla turismo, investigación y aventura en un entorno mitológico**

LA GRAN BAZA

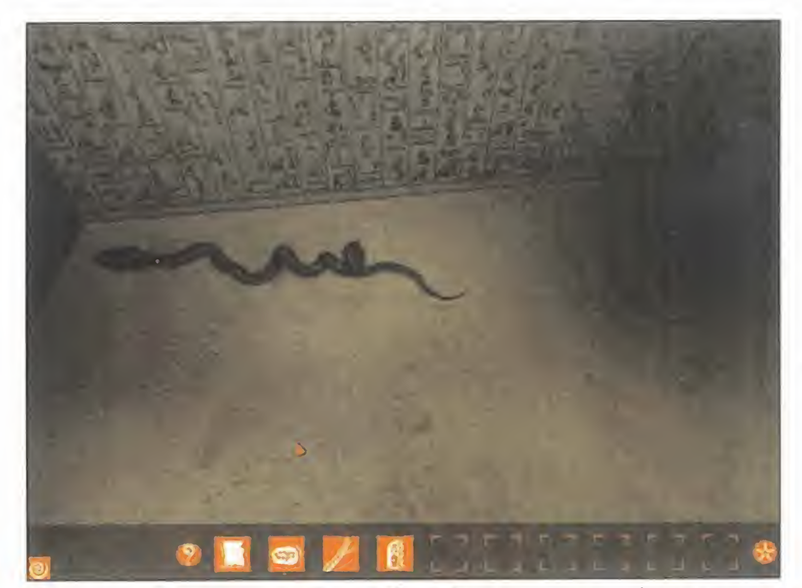
La tecnología Omni 3D es la gran baza de «Egipto, 1156 a.c». Los que hayáis tenido la oportunidad de



Los diálogos han sido doblados y la tecnología Omni Sync se encarga de sincronizar la pronunciación con el movimiento de los labios.

pasear por las salas del palacio de Versalles ya sabréis de las excelencias del engine, pero si no, os diremos que el movimiento se efectúa por nodos, es decir, entre sitios determinados, pero en cada posición nuestra vista puede moverse en todas direcciones como si girásemos la cabeza. Si a esta libertad le unimos unos escenarios en SVGA y millones de colores que reproducen el arte egipcio con un lujo de detalles sin precedentes, y obtenemos una inmersión agobiante en la oscura atmósfera de la portentosa arquitectura de esta época. Es una pena que no existan efectos de sonido y nuestra exploración sólo este acompañada de música del Nilo, que llega a hacerse insoportable.
La jugabilidad es bastante elevada, pero no llega a los niveles de una buena aventura. Si le perdonamos este defecto inherente al Omni 3D, «Egipto 1156. El Enigma de la Tumba Real» es una aventura que os atrapará desde el primer instante.

A.T.I.



Perderse no es el único peligro de los laberintos. Las serpientes y otros animales guardan objetos vitales para acabar la aventura.



El engine empleado para realizar «Egipto» ha sido el mismo que el de «Versalles»



Museo virtual

El entorno gráfico de «Egipto 1156 a.c» es probablemente la mejor reconstrucción informática jamás creada de una tumba egipcia. La colaboración de Marc Etienne, conservador del departamento de antigüedades egipcias del Museo del Louvre, y una sólida documentación en los archivos de los museos más importantes en arte egipcio, han logrado que la tumba sea una oportunidad única de conocer esta colosal forma de enterramiento antes de que los efectos del tiempo dejaran su huella. La decoración en techos y paredes está fundamentada en las pinturas originales.
Desde el principio de la aventura, tenemos un mensaje cifrado que deberemos ir completando con las pistas que nos proporcionen las pinturas y jeroglíficos, y teniendo en cuenta las reglas del juego del Senet. Además, la aventura transcurre en una sociedad con costumbres sociales, políticas y religiosas idénticas a las del Nuevo Imperio.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 74**

Asombrosa recreación de la cultura y sociedad del Antiguo Egipto.
Los gráficos están a la altura que se merece.
La escasez de efectos de sonido y la rigidez del sistema de icono inteligente le restan puntos.



PUNTUACIÓN TOTAL

M1 Tank Platoon 2

En la panza de la bestia



Por fin ve la luz en nuestro país la segunda parte de «M1 Tank Platoon», uno de los simuladores que figuran con letras de oro en la historia del género. Decir que esta continuación del original es un nuevo hito en niveles de realismo no sorprenderá a nadie, pero si tenéis una aceleradora 3D os podemos asegurar que disfrutaréis del combate como si fuera un arcade.

MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Aviones, buques, submarinos, tanques..., gracias a la informática podemos jugar a la guerra sin más temor que el de dañar el teclado si no conseguimos reprimir nuestros instintos. Pero en el caso de «M1 Tank Platoon 2», además de ser indiscutiblemente el mejor en su clase, al entrar en la panza del M1A2 Abrams nos invade una sensación de poder e invulnerabilidad mezclada con claustrofobia que causa verdadera adicción. Scott Spanburg ha vuelto a poner años de trabajo en su criatura predilecta, y si tuviéramos que puntuar el realismo, sólo le haríamos justicia otorgándole un 101%.

ESTRATEGIA

Para afrontar semejante complejidad, el primer paso es alistarse en las auténticas escuelas de la armada USA, Fort Knox y Fort Irwin. Dos módulos de entrenamiento compuestos por diversas misiones simuladas nos irán enseñando desde el manejo básico del tanque a las tácticas y formaciones de combate. Tanto el considerable manual del programa como una guía multimedia, nos mostrarán todo lo que un verdadero aspirante a conductor o artillero debe saber y la importancia del trabajo en equipo.
Como ya sabrán los entendidos en la materia, el éxito de una misión depende de la compenetración entre los tanques que componen una escuadra, y nosotros tendremos que establecer el tipo de formación, las acciones, la velocidad y la dirección de los demás blindados de nuestro grupo. Por tanto, a la dificultad de gobernar nuestro tanque, se le suma la planificación de las acciones de nuestra escuadra de combate.



Los efectos de la devastación son alucinantes. Las columnas de humo y las piezas esparcidas por el terreno enmarcan las batallas.

Probablemente, el simulador de guerra más realista de la historia

La representación de las estaciones de control es fotográfica. Toda la instrumentación y la disposición de los diferentes controles transmite la alta tecnología de estos magníficos carros de combate. Los visores de infrarrojos, las retículas, el seguimiento por satélite o la búsqueda automática de objetivos son algunos de los sistemas que más emplearemos en los dos puestos de mando: comandancia y artillero. El primero sería lo que en la Marina llamarían "puente de mando", pues desde él se dirige nuestro tanque, se organiza los movimientos de nuestro grupo y se accede a las funciones principales que posee el blindado.
La importancia de lograr blancos con cada obús ha hecho del puesto de artillería un monumento a los sistemas de fijación del objetivo. Las características del armamento, tipos de misiles y blindajes también han sido trasladados con el máximo rigor tanto en los tanques como en las diversas unidades terrestres y aéreas.





Batallas de cine

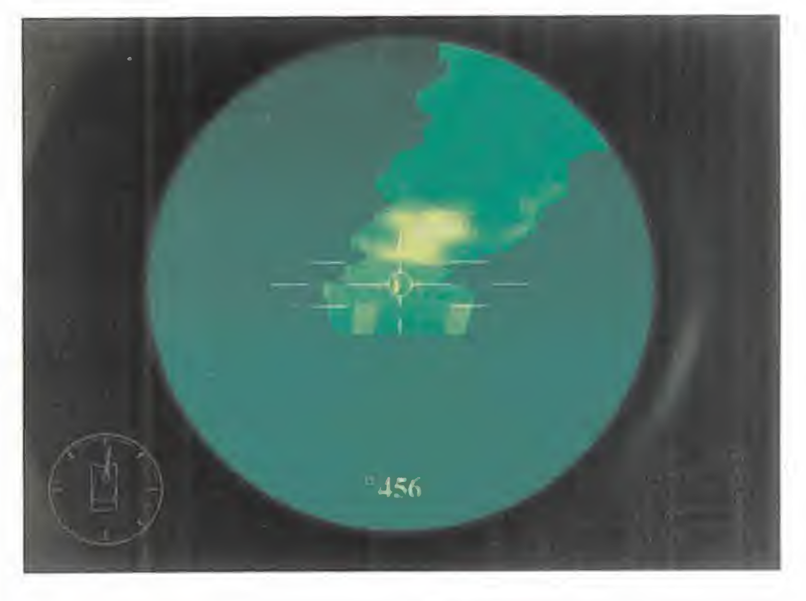
Los visores electrónicos y las ventanas exteriores ofrecen unas imágenes sobrecogedoras; las de visión nocturna e infrarrojos son idénticas a las que hemos visto en los documentales de la operación "Tormenta del Desierto", y cuando un proyectil alcanza su objetivo, las llamas, el humo y las explosiones múltiples son el justo premio a nuestro acierto. Pero es en la cámara exterior donde mejor se aprecia el uso de los filtros de texturas, sombrado goreaud, alpha blending y la fantástica resolución SVGA. Los mapeados de texturas de las diferentes topografías son excelentes, y lo mismo se puede decir de los cielos y el tratamiento de la luminosidad para representar las horas del día. Los modelos 3D de los más de 70 tipos de vehículos terrestres y aéreos son maquetas a escala de los originales y elementos como las casas y los árboles están tan bien hechos que casi da lástima arrasarlos.







Podremos pedir apoyo aéreo y solicitar refuerzos durante el transcurso de cada una de las misiones.



Una nueva conquista en el terreno de la simulación

REAL Y GENIAL

Si el realismo del M1, de las tácticas y de los gráficos es el no va más, el sonido cobra la importancia que merece por el hecho de que estamos encerrados en un vientre de acero y la percepción auditiva juega un papel fundamental para conocer la situación que nos rodea. El ruido del motor ha sido fácil de digitalizar, pero lo increíble es el atronador efecto logrado con los disparos y las explosiones. Además de existir decenas de sonidos diferentes, todos retumban como en la vida misma. No hemos tenido la oportunidad de meternos en un tanque en pleno combate, pero acústicamente «M1 Tank Platoon 2» no puede quedarse muy lejos, sin olvidar el efecto estéreo posicional en tiempo real y los mensajes de radio.

Las opciones de misiones de acción inmediata son ideales para poner en práctica lo aprendido en la escuela, y las batallas pre-determinadas cubren todos los escenarios y situaciones posibles.

Pero es el modo de campaña completa la verdadera panacea para los amantes del género. Carreras de guerra en el Golfo Pérsico, Norte de África, los Balcanes, Oeste de Rusia y Europa Central, y con una IA que reproduce las doctrinas militares de americanos y rusos, posibilitando además los errores típicos de una guerra real, el rearme o la importancia decisiva de cada misión en el transcurso de la campaña, harán las delicias de los amantes de los simuladores que se acercan muchísimo a la realidad.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 82 **ADICCIÓN 87**

El realismo está al límite en todos los aspectos.
Los gráficos y el sonido son de lo mejor que se ha visto en el género.
El único debe es la falta de un tutorial para aprender más fácilmente a manejar el tanque.



PUNTUACIÓN TOTAL

Dominion: Storm Over Gift3
Castigador

Tras una azarosa historia que se remonta a su presentación en el E3 de 1.996, un cambio de propietario de 7th Level a Ion Storm –la compañía de John Romero, autor de «Doom», por si alguien no lo sabe–, y también un cambio de nombre, «Dominion» está ya en la calle. En 1.996 sus creadores lo calificaron como el Juego del Año de 1.997. ¿Qué hay de verdad en esta afirmación?



ION STORM/EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Hay suficientes razones en el mundo del videojuego para confiar a ciegas en los proyectos de John Romero, y aunque sigue eminentemente preocupado por lo suyo –léase «Daikatana»–, le queda tiempo para interesarse –y comprar por una cantidad respetable de dólares– un proyecto de estrategia en tiempo real. Si hemos de creer en el criterio de Romero, no hay duda que tras el retoque que le han hecho en Ion Storm –para intentar sobrepasar a otros títulos– estamos ante lo más parecido a un gran juego. Veamos el detalle.

CUERPOS DE ÉLITE

«Dominion» sería una interpretación más del concepto de estrategia en tiempo real construye-lo-que-puedas, destrúyelo-todo y acaba-con-todos, si no fuese por una serie de elementos diferenciadores que entran dentro del campo de la excelencia.



La espectacularidad de los combates queda de manifiesto en imágenes como la que os presentamos aquí.

El más patente de todos ellos es la IA, que se limita a cumplir el papel que tiene asignado, sin hacer trampas ni engañar al jugador. Mediante ella, cada raza –de las cuatro que componen el juego– se comporta de acuerdo con su naturaleza, y sus reacciones varían según nuestro comportamiento. Pero es que, además, el ordenador piensa rápido y bastante bien, y es que hasta

Todos los adictos al género quedarán satisfechos por la elevada variedad de misiones



El talento de John Romero se pone patente una vez más al estar detrás de un proyecto de tanta calidad como «Dominion»

incluso cada escenario tiene su propia IA. Éste es el punto del juego del que más orgulloso está John Romero, y nosotros también.

El sublime manejo de las unidades y vehículos –diferenciados y distintos para cada raza– es otro de los atractivos de «Dominion». Mediante un interfaz muy bien realizado, tenemos un control perfecto –mediante cómodos menús desplegables– tanto de los grupos como de las unidades individuales, que se arrodillan, se tumban o se mueven a toda velocidad, aspecto este imprescindible para un buen aprovechamiento táctico del juego.

Las construcciones son escasas, pero cumplen de una manera soberbia con su papel, siendo nuestra tarea encontrar el equilibrio entre las materias primas suministradas y las unidades creadas para que la producción sea óptima.



El interfaz no es innovador, pero sí práctico y bastante cómodo.







Como podéis imaginar, el proceso productivo no es predominante, con todo el protagonismo recayendo en el combate. No en vano, el componente defensivo es muy importante en las bases, en los que campos de energía hacen las veces de muros.

El último punto a destacar en «Dominion» es su realización gráfica, que aunque no es muy espectacular, hace muy agradables las partidas con sus bien diseñados escenarios, las animaciones de las unidades y los efectos especiales.



El nivel de detalle conseguido está a la altura de cualquiera de sus competidores, en todas las resoluciones SVGA que el juego soporta: desde 640x480 a 1.280x1.024.

CONFIRMA EXPECTATIVAS

Las cuatro campañas –de 15 misiones cada una– individuales, además de las multijugador, que incorpora, son de tal variedad que cualquiera puede quedar satisfecho, aunque se echa de menos un editor de misiones. Se supone que lo arreglarán con algún disco de ampliación, o tal vez con una segunda parte, o incluso con nuevas misiones que podremos bajarnos del sitio de Ion Storm en Internet.

Gracias al buen manejo de la IA, al acierto en el interfaz, y a lo agradable de los gráficos, en Ion Storm han conseguido una jugabilidad endiablada, un juego que engancha desde la primera partida y que invita a seguir jugando, sin importar el elevado nivel de dificultad. La estrategia también se beneficia de esto, pues aunque se basa en el mero combate y una producción acce- soria, es suficientemente rica como para que la destaquemos.

A «Dominion» se le puede criticar por ciertas carencias que, de no haberlas tenido, se habría enriquecido, pero que por no tenerlas no afectan a la jugabilidad. Y es esa la corrección en todos los aspectos implementados lo que hace de «Dominion» un buen juego, aunque la actualización con respecto al proyecto inicial no lo ha modernizado todo lo que debiera haberlo hecho.

C.S.G.



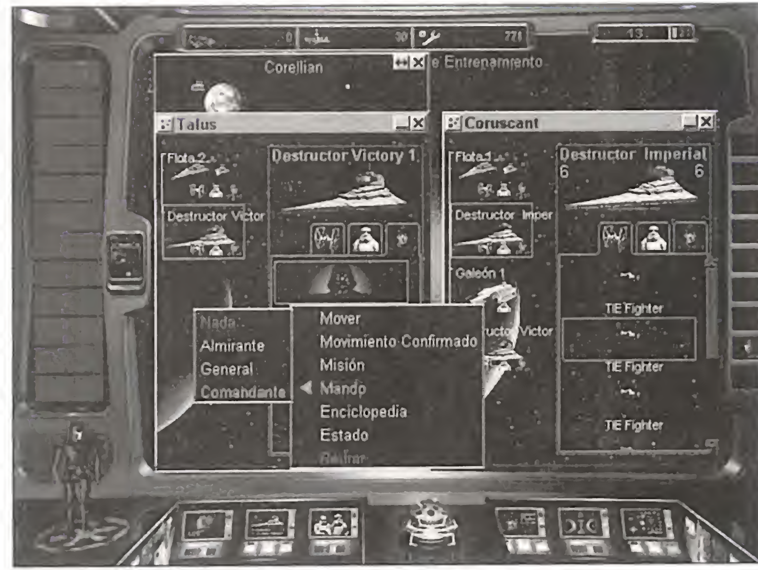
Ion Storm demuestra cómo, sin innovar, se pueden seguir haciendo las cosas bien.
Se aprecia claramente la calidad de la IA.
Las razas existentes generan misiones muy distintas entre sí, debido a su variedad.



PUNTUACIÓN TOTAL

Star Wars: Rebellion
Mejorable

Por fin se van a desvelar las incógnitas que esconde el último juego ambientado en el mundo «Star Wars», uno de los juegos de estrategia más esperados del año y que más expectativas ha despertado entre los fanáticos de la saga y los amantes del género. En él, LucasArts ha dado rienda suelta a su buen hacer y no ha escatimado en medios para lograr un juego que esté a la altura de sus aventuras gráficas.



Cada uno de los bandos tiene sus naves y tropas peculiares de la saga «La Guerra de las Galaxias».

COOLHAND/LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Como corresponde a su naturaleza, «Rebellion» es un juego de creación de imperios espaciales, un subgénero cada vez más abundante dentro de la estrategia. Para empezar, la ventaja que puede tener sobre otros similares, es el conocimiento casi universal que de «Star Wars» tienen la mayoría de los jugones, lo que predispone de forma bastante positiva a la hora de jugar con él y ayuda a entender la ambientación y la forma de juego. Este aspecto es lo primero que en LucasArts han querido dejar establecido, creando un juego a imagen y semejanza de la saga, con todo lo típico y lo tópico, apoyado por la oficialidad que sólo ellos pueden dar, y una exhaustiva documentación, tanto en el juego, como en la enciclopedia que lo acompaña y complementa. Si a esto añadimos que está totalmente traducido a nuestro idioma, empezamos muy, pero que muy bien.

EL ENCUENTRO

No hace falta jugar mucho para darse cuenta de un par de detalles muy importantes que condicionan la jugabilidad de «Rebellion». Por un lado, el interfaz es muy mejorable, con algún que otro detalle feo que ensombrece el panorama general. Y por otro, el ordenador se muestra bastante indiferente a nuestras acciones, yendo a remolque de lo que hagamos y con una respuesta muy previsible, reflejando un nivel bastante mediocre de IA.

Sin embargo, si en el fondo le fallan dos cuestiones vitales, las formas han sido cuidadas con bastante esquisitez. Se ha seguido a pies juntillas el modelo estratégico vigente en este tipo de juegos, incluyendo exploración y colonización, gestión de recursos, construcción de edificios y, por supuesto, combate.

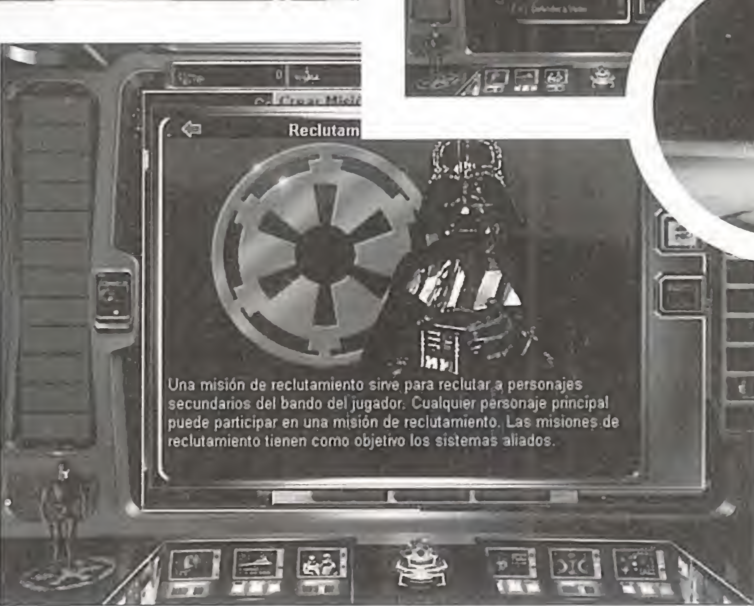
Las opciones del juego también son bastante extensas en términos de configurabilidad, ajuste de niveles de dificultad, y formas de juego, con misiones distintas que se





Algunos personajes, como Darth Vader, tienen la Fuerza –entrenamiento Jedi– con ellos, lo que les convierte en entes especialmente bien dotados para muchas tareas.





combinan para dar lugar a partidas distintas. La ambientación «Star Wars» lo es todo, condicionando la forma de actuación de cada uno de los tres bandos presentes –Alianza, Imperio y Neutrales–, y dotando de características ya conocidas a los personajes y a las naves.

Los planetas constituyen la base de la cadena productiva y su control determina el rumbo del juego. Pero los protagonistas son los personajes de «Star Wars», que influirán con su liderazgo en las tropas y realizarán misiones que nos reportarán distintos beneficios. Estos personajes están dotados de una serie de cualidades –combate, diplomacia, etc.– que les hacen más idóneos para unas misiones que para otras. Las misiones son muy variadas, y van desde el sabotaje o el asesinato a la investigación o la diplomacia.

El combate y la gestión de las flotas es el aspecto que inclinará la balanza hacia uno u otro bando en la pantalla de combate en 3D, cuyo resultado se puede determinar de forma automática, o llevarse a cabo en el simulador de combate táctico. En este simulador se encuentran las dos flotas, que luchan mediante rígidas órdenes predefinidas que limitan las tácticas a realizar.

LA REVELACIÓN

«Rebellion» cautiva, entretiene, y engancha al jugador sin mucho problema. Las misiones ponen una interesante pizca de sal y los acontecimientos en tiempo real contribuyen a mantener la tensión y el interés. El número de acciones a realizar le confiere dinamismo y la ambientación nos hace sentir como si estuviéramos en el cine viendo la película. Los gráficos acompañan al juego cumpliendo perfectamente con su labor, incluyendo excelentes escenas cinemáticas, aunque el sonido no esté a su nivel.

Sin embargo, el interfaz es un lastre demasiado pesado para que «Rebellion» despegue al Olimpo de los clásicos, y el acceso a la información es bastante deficiente en general, careciendo de las pantallas de estado que otros juegos similares muestran con profusión. Demasiados clicks en general para hacer cualquier cosa, lo que a la larga se vuelve incómodo. Además, el planteamiento del juego es igual que el de los que forman parte de su competencia, y la historia de «Star Wars» habría dado para algo más, aunque sólo hubiera sido para diferenciar la forma de juego con cada bando, pues son muy similares.

De todas formas, los pros son de más peso que las contras, y salvo sibaritismos extremos, «Rebellion» se deja jugar bastante bien –tanto en modo individual como multijugador– y agrada a cualquier estratega sin mucho esfuerzo aunque, sin duda alguna, LucasArts podría haberlo hecho mucho mejor.

C.S.G.

Los fanáticos de «Star Wars»,y los aficionados a la estrategia, disfrutarán sin muchos problemas de «Rebellion»

TECNOLOGÍA 80


ADICCIÓN 76

Se han cuidado todos los aspectos salvo los que hacen referencia a la estrategia.
Tiene defectos de jugabilidad, pero es adictivo.
El universo «Star Wars» está bien plasmado en la ambientación, pero no en su desarrollo.

PUNTUACIÓN TOTAL


78



Resident Evil 2

La muerte te acecha

RECOMENDADO MICROMANÍA

Meses atrás, un grupo de fuerzas especiales de la policía de Racoon City se desplazó hacia un caserón en las afueras, teniendo un macabro descubrimiento. Una empresa científica llamada Umbrella estaba llevando a cabo un experimento militar, cuyo objetivo era controlar el T-Virus, una toxina que en contacto directo con un ser vivo, le convertía en zombie.

CAPCOM
Disponible: **PLAYSTATION**
AVENTURA/ARCADE

A duras penas, el grupo consiguió escapar de allí, haciendo explotar la instalación. Sin embargo, y a pesar de los cientos de informes que los supervivientes hicieron al respecto, nadie los creyó y se dio el caso por cerrado. Para Umbrella, eso sólo fue un contratiempo, y en vista de que su virus no era efectivo, decidieron dar un paso más y formar el G-Virus que, a diferencia del anterior, se mostraba en estado gaseoso. ¿El resultado? Toda la población de Racoon City se convirtió en una legión de zombies sedientos de sangre, salvo raras excepciones.

Preparáos, pues «Resident Evil 2» conseguirá teneros con los nervios en tensión durante cada minuto de partida



Durante la aventura, podremos disfrutar de numerosas secuencias pregrabadas, que se activarán automáticamente, según accedamos a una zona concreta o realicemos alguna acción acertada o errónea.

Y LLEGAN LOS HÉROES

No podían haber elegido peor momento los protagonistas de la aventura para hacer acto de presencia en la ciudad. Por un lado, el policía, recientemente admitido en el cuerpo, impetuoso pero no temerario, y que ahora es el único representante de la ley en aquel lugar; y por el otro, la chica, que viene en busca de su hermano que formó parte de aquel comando de policías que actuó en la primera parte.
El juego comienza con una impresionante introducción que casi parece un cortometraje de acción, digno de los mejores directores de cine de terror del momento y



a continuación, con la elección de uno de los dos personajes.
El desarrollo de la aventura se lleva a cabo de una manera muy original, de forma que si elegimos primero, por ejemplo, al policía, y nos terminamos con éxito el juego, luego podremos hacerlo con la muchacha, pero utilizando la partida salvada del primero. ¿Con esto qué se consigue? Pues algo así como una especie de interacción entre los dos donde los objetos que uno ha dejado los pueda coger el otro, etc.
Los programadores y diseñadores de Capcom no se han preocupado de cambiar el modo de juego, sino que han elevado a la quinta potencia la calidad técnica general, superando con creces el ya de por sí elevado nivel de la primera parte. Esta decisión ha sido muy sabia, pues aunque puede restarle enteros en lo que a originalidad se refiere, es una acción que todos los fieles del género agradecerán, al no tener que preocuparse por aprenderse de nuevo los menús y las opciones.

Puzzles clásicos

Ideas tan clásicas como esa de tener que juntar tres bloques en línea, pudiendo únicamente empujarlos, ha sido muy bien adaptada en «Resident Evil 2», dándole un toque más aventurero, pues es una niñita la que tiene que empujar unas cajas de madera enormes, para que la protagonista pase sobre ellos y llegue al otro lado de un tanque de agua.





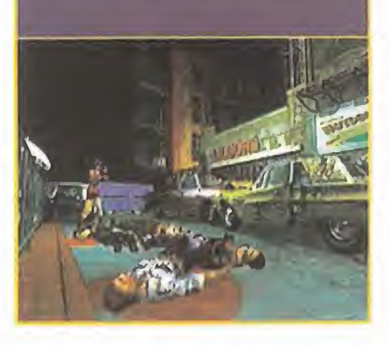
Las imágenes de la ciudad han sido sacadas de la misma realidad, lo que le da una calidad superior.



Un autobús, a pesar de sus estrecheces, puede ocultar más de una sorpresa agradable y más de un peligro mortal. Tal como está la situación, no creo que sea necesario sacar un billete...

Sangre, vísceras y... ¿censura?

Por el elevado índice de hemoglobina de esta segunda parte, no creemos que haya ocurrido lo mismo que pasó con «Resident Evil», cuya versión de PlayStation, en relación con la de PC, era un poco más suave y se habían quitado escenas francamente violentas. ¿Quién sabe? Tal vez ocurra lo mismo, pero más gore nos parecería algo excesivo, pues los dos CDs de que consta «Resident Evil 2» chorrean sangre por ambas caras.



Uno de los problemas principales que tendremos en todo momento es la escasez de munición





UN JUEGO PARA MORIRSE

Puede que esta frase parezca un tópico en todos los comentarios que sobre juegos de importancia se hacen, pero es que «Resident Evil 2» puede ser considerado, hoy por hoy, de lo mejorcito que se ha hecho para PlayStation, por supuesto con permiso de títulos como «Gran Turismo» o «Final Fantasy VII». No hemos visto nunca, una aventura que nos meta tan bien y con tanta facilidad en la historia y, desde aquí, os aseguramos que los sustos están garantizados. Daréis, al igual que nosotros hicimos, más de un bote en la silla, sobre todo si tenéis conectado vuestro sistema de juego a una buena cadena musical.
Nunca ha sido tan imperativo adquirir un título para la consola de Sony, si se quiere tener una juegoteca con las mejores producciones.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 85 **ADICCIÓN 62**

Los gráficos son de lo mejor visto en PlayStation.
El sistema de menús y de manejo de los personajes, no ha variado
El sistema para interconectar la aventura de los dos personajes es francamente original

PUNTUACIÓN TOTAL 89

Pax Imperia: Eminent Domain

Perdidos en el espacio

El camino recorrido por THQ hasta llegar a este juego ha estado sembrado de reconocimiento hacia las obras precedentes. El original «Pax Imperia» fue un éxito en Macintosh allá por 1.993, y éste que aquí comentamos intenta repetir la tendencia casi cinco años después, con una idea que permanece prácticamente inalterada. Es el momento de hacer justicia a una saga que lo merece.







HELIOTROPE/THQ
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Aunque nunca favorecido por la popularidad y la crítica, «Pax Imperia» va asociado al concepto de juego de creación de imperios espaciales más completo y bien desarrollado que podemos encontrar. Es claro en cuanto empezamos a jugar con él que puede que gráficamente no esté muy elaborado, o su trama no sea muy rica, pero es de una claridad meridiana. Colonización, exploración y combate espacial son sus ingredientes, con la posibilidad de escoger entre ocho razas establecidas en cien sistemas solares con hasta seis planetas cada uno. Como las cuentas no fallan, el universo resultante es inmenso, parejo con la jugabilidad, ya que la multitud de opciones con que cuenta le convierten en un juego de larga vida.

INMENSIDAD DEL ESPACIO

El modelo exploración-colonización-conquista se basa en un proceso productivo sólido y basado en cuatro recursos: dinero, puntos de construcción, puntos de investigación y puntos de espionaje. Todos estos puntos se asignan turno tras turno, y su función es la lógica y conocida, salvo en el caso del espionaje, tratado de una forma peculiar en el juego, y que nos permitirá llevar a cabo acciones lícitas e ilícitas de todo tipo –asesinato, robo, sabotaje, etc.– para llevar a cabo nuestros megalómanos proyectos.

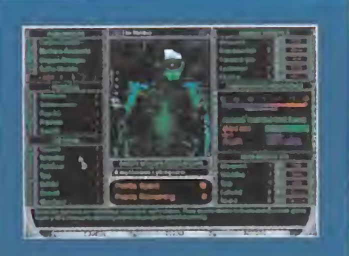


El combate se desarrolla en un entorno totalmente 3D que incorpora un interfaz correcto, aunque no óptimo.

El proceso para llegar a ser los amos del universo no difiere del de juegos similares, confiriendo especial importancia a la expansión por el espacio y al movimiento de tropas. Cada "salto" tiene mucho de estratégico por lo que podemos obtener del planeta al que llegamos, como de táctico por lo que nos permite acercarnos a un enemigo o controlar un punto vital. El establecimiento firme en un planeta mediante construcciones y unidades nos reportará beneficios productivos, defensivos y de investigación, contribuyendo al aumento de nuestro poder. Como suele ocurrir en este tipo de juegos, la investigación no puede ser dada de lado, pues es la fuente de nuestro progreso y del

Sin romper convencionalismos, se sitúa en el grupo de cabeza de la estrategia espacial de conquista y construcción de imperios



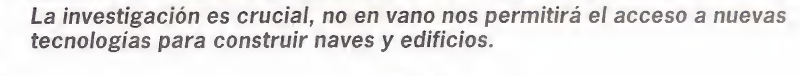


A nuestra imagen y semejanza

Aunque se puede jugar perfectamente con las razas que el juego incluye predefinidas, los mejores resultados se obtienen cuando nosotros nos diseñamos nuestra propia raza, opción que el juego nos ofrece al principio del mismo. El número de parámetros que podemos variar es numeroso: temperatura y atmósfera planetaria preferidas, cualidades culturales y físicas, habilidades –investigación, construcción, espionaje, etc.–, y otras puramente decorativas. La configurabilidad se traduce en una variedad inmensa de planteamientos de juego y de formas de desarrollo del mismo. La combinación apropiada de los valores reseñados dará lugar a razas con diversas bonificaciones y más idóneas para un tipo de juego que para otro, o con más facilidad para las relaciones diplomáticas, el combate, o la colonización de planetas.



Uno de los aspectos más sobresalientes es el grado de configurabilidad que posee



La investigación es crucial, no en vano nos permitirá el acceso a nuevas tecnologías para construir naves y edificios.

avance de la raza, redundando en la producción de naves espaciales. Continuando con las similitudes, el juego se desarrolla en un entorno plano, repleto de menús e indicadores, pero para el combate se ha seguido escogiendo el mapa 3D con representación 3D de las naves, lo que redunda a favor de la claridad y la vistosidad. El manejo del interfaz de combate difiere al del resto del juego, siendo bastante agradable, y permitiendo mover con facilidad las naves-fichas y atacar de diferentes formas al enemigo. Pero que nadie espere un combate súper ágil y con mucha acción, pues aún ningún juego de este tipo lo ha conseguido. La falta de combate terrestre es un detalle que lo oscurece. Con la exploración, la construcción, la investigación y el combate como aspectos principales, el comercio y la diplomacia pasan a un segundo plano, convertidas en cuestiones accesorias.

EMOCIÓN CONTENIDA

El subgénero de la creación de imperios espaciales evoluciona poco, y «Pax Imperia: Eminent Domain» le da un empujoncillo, pero sin moverlo demasiado. Bastante fiel a sus principios y a los del subgénero, se permite pocas alegrías en el terreno gráfico y sonoro, pero incorpora un desarrollo sólido y pletórico de posibilidades. La tan comentada flojera de jugabilidad de este tipo de juegos vuelve a ponerse patente, ya que la necesidad de ser demasiado metódicos y el crecimiento exponencial de las tareas a realizar, puede ensombrecer la diversión. La automatización de tareas brilla por su ausencia en muchas acciones, y el necesario acceso a las informaciones puntuales no siempre es rápido y preciso. El desafío que supone la IA del ordenador tiene mucha trampa detrás. El modo multijugador es satisfactorio, permitiendo jugar hasta 16 personas.

«Pax Imperia: Eminent Domain» se mantiene codo con codo con su competencia, con mucho que ofrecer y reclamando bastante dedicación por el jugador, que habrá de entregarse a su estrategia reflexiva y a su vorágine conquistadora. Casi nada nuevo bajo el sol.

C.S.G.

TECNOLOGÍA 75 **ADICCIÓN 79**

Demasiados, tantos, que pueden llegar a agobiar a los menos avezados.
La configurabilidad es sobresaliente.
Su solidez es notable, pero faltan automatismos y más facilidad para realizar ciertas tareas.



PUNTUACIÓN TOTAL

Vudú Kid
Para morirse... de risa

OCEAN/INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Los chicos de Ocean/Infogrames con su último juego nos invitan a pasear por el lado más divertido de las aventuras de miedo. Sí, porque «Vudú Kid» es esencialmente una aventura gráfica al más puro estilo, pero dirigida principalmente al público infantil y en la que la ambientación juega un papel importantísimo.
Para que os hagáis una idea, en muchos momentos recuerda –salvando las distancias– a la película de Spielberg «The Goonies». Esto quiere decir que las situaciones de tensión, miedo o suspense siempre suelen acabar con una nota humorística que hace de contrapeso. Buena prueba de esta filosofía son las apariciones de los personajes "secundarios" de la historia, todo un repertorio de desternillantes zombies capaces de salir por peteneras a la mínima.
Claro que no todo en este juego va a ser sonreír. «Vudú Kid» es un programa que hace suyos todos los tópicos del género con todo lo que eso conlleva. De esta forma, vais a tener que repartir vuestros esfuerzos en localizar múltiples objetos escondidos –o en posesión de personajes– teniendo como escenario todo el galeón pirata y como competidor –siempre dispuesto a haceros caer en una trampa– al hechicero más famoso de Haití.











Vuestra misión será, en principio, encontrar todos los trozos del mapa que muestra el rumbo para llegar a casa. Para lograrlo no os quedará más remedio que ayudar a la tripulación del buque a solucionar todos sus problemas con la esperanza de que, agradecidos por la colaboración, os indiquen el paradero de los pedazos.
Centrándonos en el aspecto gráfico, conviene destacar el atractivo aspecto de los escenarios elegidos para el desarrollo de la acción que, a pesar de estar realizados en 256 colores con una resolución de 640x480, tienen una calidad y un nivel de detalle muy meritorios..

Llama la atención la sencillez y claridad de todo el interface, posiblemente como resultado del planteamiento infantil de todo el proyecto: tres iconos en la parte superior y un cursor multifunción que varía de forma al pasar sobre los objetos o personajes con los que podemos interactuar.

Sus fallos no impiden que sea adictivo para los jugones

Estamos de acuerdo en que técnicamente no es un título que vaya a pasar a la historia y su escasa duración tampoco es que ayude mucho, pero sí es cierto que para un jugador neófito en esto de las aventuras gráficas su linealidad, escasa dificultad general y perfecta ambientación lo hacen ser un programa muy interesante para iniciarse en este mundo. Los que quieran emociones fuertes, enigmas imposibles y puzzles sin solución será mejor que busquen en otra dirección.

R.L.P.

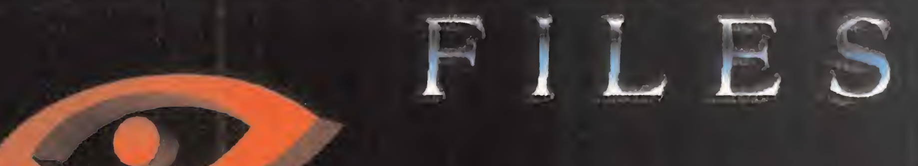
TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 82**

Se acaba cuando más emocionado se está con él.
Una vez puesto a jugar es muy complicado dejar de hacerlo. Engancha a tope.
Los tiempos de carga son exageradamente largos para lo que ofrece.

PUNTUACIÓN TOTAL 73

THE FEEBLE

DE LOS CREADORES DE LA SAGA DE SIMON THE SORCERER



LA AVENTURA GRÁFICA MÁS GRANDE DE TODO EL UNIVERSO CONOCIDO... AHORA CON TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO.



UNA AVENTURA GRÁFICA CON:

- FEEBLE COMO PROTAGONISTA ABSOLUTO.
- CIENTOS DE EXTRATERRESTRES ENAGENADOS.
- UNA REBELIÓN PARCIALMENTE INCOMPENTENTE.
- MILES DE PIROPOS PARA UTILIZAR CONTRA LAS GUAPAS ALIENÍGENAS.
- UN IMPERIO MALIGNO DE CASUALIDAD.

SI NO QUEDAS SATISFECHO, BUSCA A TU EJECUTOR MÁS CERCANO. ÉL SABRÁ PONER REMEDIO A TU ENFERMEDAD.







DISTRIBUYE:
ERBE SOFTWARE S.A. JUAN IGNACIO LUCA DE TENA, 15
28027 MADRID TEL.: 913 93 88 00 FAX: 917 42 94 49



M.A.X. 2
Más diversión




INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA



A partir de un juego que suscitó opiniones tan encontradas como fue «M.A.X.», estaba claro que más pronto o más tarde Interplay se decidiría por una segunda parte que intentaría limar las asperezas del original. Más allá del simple añadido de nuevas unidades terrestres y acuáticas, el concepto que dio vida a «M.A.X.» sufre en «M.A.X. 2» una pequeña revisión. La remodelación es en principio estética, con escenarios renderizados un tanto más vistosos y agradables, acompañados por efectos especiales con un mayor grado de espectacularidad. Todo ello en miles de colores por defecto.
En «M.A.X. 2» se diversifica la forma de juego, que ahora podemos escoger en tiempo real o por turnos, lo que da lugar a dos juegos totalmente distintos. Se ha añadido un editor de misiones para complementar a las que vienen por defecto, y también se puede jugar por Internet.
En la gestión de las unidades es donde se aprecia el mayor cambio. Podemos ordenar los movimientos de nuestras tropas mediante rutas marcadas con unos puntos que dirigirán su ataque o su retirada, aumentando las posibilidades tácticas que tenía «M.A.X.» propiciando avances combinados de grupos, planteamiento de emboscadas y ataques por los flancos. Podemos fijar rutas tanto a grupos como a unidades, para las que podemos fijar hasta 256 puntos. El juego pone sobre la mesa 8 bandos –clanes– cuyas unidades se pueden mejorar de diversas formas, mediante la experiencia o la investigación, además de las propias de cada clan.
Las mejoras realizadas en el interfaz también se agradecen, pues además de un desplazamiento más suave del mapa, cuenta con novedades como una cámara espía que podemos colocar donde queramos, o la personalización de la colocación de los menús. La visualización del terreno de batalla también es más cómoda con los 50 niveles de zoom que le podemos aplicar.
La simpleza sigue dirigiendo los designios estratégicos del juego, tanto en las órdenes que podemos dar a nuestras tropas como en el proceso productivo y constructivo. El combate es predominante, con la adicción de nuevos elementos estratégicos, como la posibilidad de realizar alianzas o la inclusión de formas de fauna y flora hostiles en los escenarios. La IA es buena pero francamente mejorable.




Los mayores avances de «M.A.X. 2» se producen en la gestión de las unidades y en la estética de los decorados

Valorado de forma genérica, «M.A.X. 2» queda por encima de su predecesor, y por tanto en un buen nivel con respecto a sus competidores, pero sin destacar por encima de ninguno de ellos. No obstante, la evolución ha sido para mejor.

C.S.G.

TECNOLOGÍA 79 **ADICCIÓN 82**

Correcto a todos los niveles, proporciona entretenimiento rápido en los dos modos de juego.
El comportamiento de las unidades sobre el terreno es bastante poco realista.
El interfaz sigue sin ser, ni mucho menos, óptimo.

PUNTUACIÓN TOTAL 78

Of Light and Darkness

El guerrero del apocalipsis



INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA







Cuando la imaginación se desborda, no hay límites para la expresión artística y se entra en un mundo inolvidable, se está en «Of Light and Darkness». No hay nada igual, ni tan siquiera que se le parezca; una experiencia única que aturdirá vuestros sentidos y os sumergirá en horas de ensueño. Puede que sea una forma muy literaria de empezar, pero estamos bajo el síndrome artístico del programa más inclasificable e indescriptible de los últimos tiempos. Basado nada menos que en las escrituras apocalípticas y en los siete pecados capitales, el argumento, el entorno gráfico, la banda sonora y los efectos de sonido generan una aventura genial y extravagante que al principio alucina con su originalidad y cuando se le coge el pulso, se pierde toda percepción temporal y hay que dejarse llevar por los acontecimientos que rodean.

Un guión tan insólito como el del juego se merecía una puesta en escena incomparable, y de la dirección artística se ha encargado el extraordinario Gil Bruvel. Siempre nos quedaríamos cortos calificando los escenarios, y estas imágenes son sólo un diminuto botón de muestra de esta apoteosis renderizada. Este trabajo, sin duda el mejor jamás creado para un juego de ordenador, es digno de crear una corriente artística. Sólo por contemplar el diseño gráfico ya merece la pena hacerse con «Of Light and Darkness». Y la mayor y única crítica que se le puede hace es el haber desaprovechado las aceleradoras 3D. Los diseños originales se hicieron en millones de colores, pero en la versión final del juego se ha reducido hasta los 256 colores en 640x480 para hacerlo compatible con los PCs menos agraciados. En suma, se le ha restado definición y calidad a la imagen, un auténtico crimen.

«Of Light and Darkness» es un derroche de originalidad y fuerza audiovisual



El engine 3D creado por Tribal Dreams SGI permite que en cada posición se puede girar la vista y en ocasiones mirar hacia arriba, y el desplazamiento entre ellas es animado mediante un travelling que mantiene el tipo con las imágenes en transición. Los alucinantes efectos visuales y las animaciones se han generado con las más potentes herramientas de Alias, y también hay numerosos morphing. La realización de las películas y de los personajes es fuera de serie, y hay que destacar las interpretaciones de diálogo.

El sonido también va más allá del sobresaliente, por el diseño de efectos, donde los ecos, las reverberaciones y el efecto direccional adquieren personalidad propia para crear una atmósfera acústica tan envolvente que los propios creadores han insistido en que se debe jugar con auriculares. La banda sonora, con toda clase de estilos y ritmos, es el mágico toque final de una colosal producción que parece mentira que sólo ocupe 3 CDs.

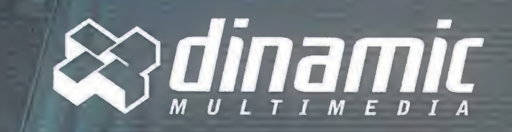
A.T.I.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 92**

La originalidad y la dirección artística harán que se convierta en un "juego de culto".
Al principio se está totalmente perdido, pero hay un tutorial entrar rápidamente en materia.
La reducida paleta de colores desvirtúa el diseño gráfico.



PUNTUACIÓN TOTAL 86



dinamic
MULTIMEDIA

Buenas noticias para todos los maniacos. Dentro de muy poco habrá una sola moneda para once países europeos. El Euro está a punto de llegar y calzarse a pesetas, francos y marcos. Podremos pagar en muchos sitios usando una sola moneda. Y eso, os preguntaréis, por qué razón son buenas noticias.

Hombre, pues bien pensado, igual tampoco lo son del todo. La verdad es que me extrañaría que aceptaran el Euro en el Continente del Sur, donde está nuestro amigo Luther tratando de explicarse su accidentado destino, en Guardians of Destiny. Y en Riva, me da que tampoco va a tener mucho éxito la propuesta. Allí están acostumbrados a las buenas piezas de oro contante y sonante. O sea, que no os preocupéis por llevar dinero de aquí si optáis por viajar a la remota ciudad a resolver los misterios que oculta su sombra.

Vamos, que esto de la moneda única, mientras no se implante también en Enroth, Britannia y algún que otro mundillo más, a los maniacos nos ha de ser de poca ayuda. En fin, otro mero entretenimiento de los mortales. Dejémosles con sus fútiles pasatiempos y dediquémonos a más jugosos e imprescindibles diálogos, para lo cual resulta necesario que os ceda la palabra sin mayor dilación.

En Defensa de Ferhergón

Hace dos reuniones, tuvimos ocasión de disfrutar de la opinión de Javier Navarro quien, desde Pamplona, acusaba el tono de estas reuniones de "algo infantiles" y que, en ocasiones, "el contenido era demasiado simple", además de dar su opinión sobre diversos juegos.

Pues bien, Darío Díaz Anzalone, de Gijón (Asturias) no ha tardado en salir como valedor. Siempre es de agradecer el apoyo de las criaturas mortales. Darío tienen 18 años, y lleva 7 jugando a los JDRs, por lo que su opinión ha de ser también valiosa. En primer lugar, a Darío le molesta el tono de "soy-mayor-más-sabio-y-más-listo-que-tú", como cree que a todos los que aún son "adolescentes con problemas de hormonas". Segundo, no ve "que el hecho de comentar un viejo juego de rol 'para que lo conozcan las nuevas generaciones' -de nuevo nos inclinamos ante ti, venerable entre los venerables- le añada profundidad".

Pero también ataca Darío las opiniones respecto a juegos de Javier, empezando por «Knights of Xenthar», "que de buen JDR tiene poco. Te limitas a correr de aquí para allá comprando las armas más caras que puedas para poder ver más dibujos de tías". Y de «Diablo», "un buen juego técnicamente, pero no tiene argumento ni eso que le da encanto a un JDR". La verdad es que en cuanto a gustos por JDR estoy más cerca de Darío que de Javier. En fin, que en lo único que coinciden ambos, aparte de en su indudable condición de maniacos de pro, es en decir sí al automapeado.

Ya fuera de su ejercicio defensivo, Darío tiene buenas palabras para «Guardians of Destiny»: "para mí, es el mejor". No aclara por qué, pero sí añade que la traducción tiene algunos deslices. Con todo, creo que la mayoría coincidiremos en que la traducción del citado es una de las mejores que hemos conocido en JDR, tanto más si contamos que alcanza a diálogos.

Bueno, pues ahí queda eso. Muchas gracias, Darío. Ah, y al final, espérame un momento. Por cierto, ¿te gusta el jamón de jabugo?

OTROS MANIACOS

Nuestro primer ponente es ciertamente ilustre. Ni más ni menos que el Avatar. Oh, a qué deberemos tan inusual visita. Oh, inclinemos nuestras humildes coronillas ante tanto prestigio, sabiduría y virtud. Eso os creiais. Me temo que el visitante es algo menos conocido: Francisco Javier Iriondo de Soto; lo que pasa es que carece del más mínimo concepto de modestia, y va y se autoimpone el rimbombante nombre. Pero se coge primero a un mentiroso que a un cojo y por sus obras.



Ahí es nada que pregunta cómo cruzar la pasarela de la ciudadela de los Zeloids, en **«Lands of Lore II»**. Dice que ha probado la mítica solución de la fe -véase «Indiana Jones y la Última Cruzada», tercera prueba para conseguir el Santo Grial- pero no funciona. Antes de responder al Avatar de pega, una reflexión.

Es curioso que desde la excelente película de Steven Spielberg, hayan sido numerosos los juegos que hayan utilizado un enigma inspirado en tal escena. Sin embargo, esto ha llegado a tal punto que ha dejado

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

CALABOZOLISTA

Está claro que aquí el más tonto hace relojes. Ya nos preparábamos todos para un par de años De hegemonía del «Lands of Lore II», y de repente se le cuela «La Sombra sobre Riva», y relega al segundo puesto al que parecía indestronable. Otra sorpresa es la aparición en el tercer puesto de «Daggerfall», de la serie Arena, «Elder Scrolls», que no es un habitual entre los cinco del mes. Sigue incombustible «Lands of Lore», y se reencarama a los puestos de honor «Wizardry Gold». Y dentro de poco se unirán a la lucha unos cuantos pesos pesados.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.-La Sombra sobre Riva
2.-Lands of Lore II: Guardians of Destiny
3.-Daggerfall
4.-Lands of Lore
5.-Wizardry VII: C. of the Dark Savant

de ser sorpresa. Yo creo que, a estas alturas, todos los aventureros, al ver una situación similar –siguiente puerta tras un abismo–, lo primero que hacemos es tratar de cruzarlo andando. Si esto falla, ya buscamos otra solución.
Volviendo con Francisco, y como bien reconoce el susodicho, la citada pasarela es intermitente, no fija. Cualquier jugador de arcade ya sabe qué te toca hacer: pasar por encima cuando esté la pasarela, y hacerlo corriendo, para que no desaparezca antes de que cruces. Y me temo que no te queda otra que usar tu habilidad: empieza a correr hacia la puerta de enfrente según la veas aparecer. Es fácil, incluso para un Avatar muñón. Por cierto, que nos hubiera gustado conocer tus preferencias, esto es, tu votación mensual. Una cosa que se está poniendo muy de moda son los juegos on-line. Parece que ésta es una modalidad idónea para los JDR, debido, entre otras razones, a que permite jugar en equipo con otros jugadores humanos, lo cual es el origen de los juegos de rol. Pero cedo la palabra a Juan Manuel Ardura, de Manresa (Barcelona), y nos presenta un JDR on-line. Se llama «Meridian 59», "una joya de la red".





Parece que el jueguillo es adictivo, con J.M. echando 4 ó 5 horas diarias convertido en guerrero mago y comunicándose con cientos de roleros en el mismo mundo. El único problema que percibe es que "es más americano que la Estatua de la Libertad". Juan Manuel nos invita a todos a un "tour por Meridian". Podrías contarnos algo más: dónde y cuándo se desarrolla, el objetivo, qué clase de bichos encuentras... Los puntos de nuestro héroe internauta van primordialmente (3) para el recién presentado «Meridien 59». Los otros 3 puntos los distribuye entre «Legend», «Daggerfall» y «Bloodwych», aunque le sabe mal dejar fuera de sus puntos a otros como «Drakkhen», «Diablo», «Eye of the Beholder» y «Battletech». Oye, Juan Manuel, no es que estés a la última tú, eh. Otra pregunta, el abuso que haces del carácter "k", ¿se debe a algo en especial, o es sólo para hacer tus cartas inintelígibles a la gente?
Hasta aquí hemos llegado. Europa está más unida, pero a nosotros nos da igual. Mientras no podamos llevarnos las piezas de oro de Riva y utilizarlas para comprar armas en Enroth poco adelantaremos, por mucho Euro que se utilice en el planeta Tierra. Mejor no demos ideas a los políticos. El próximo mes, más.

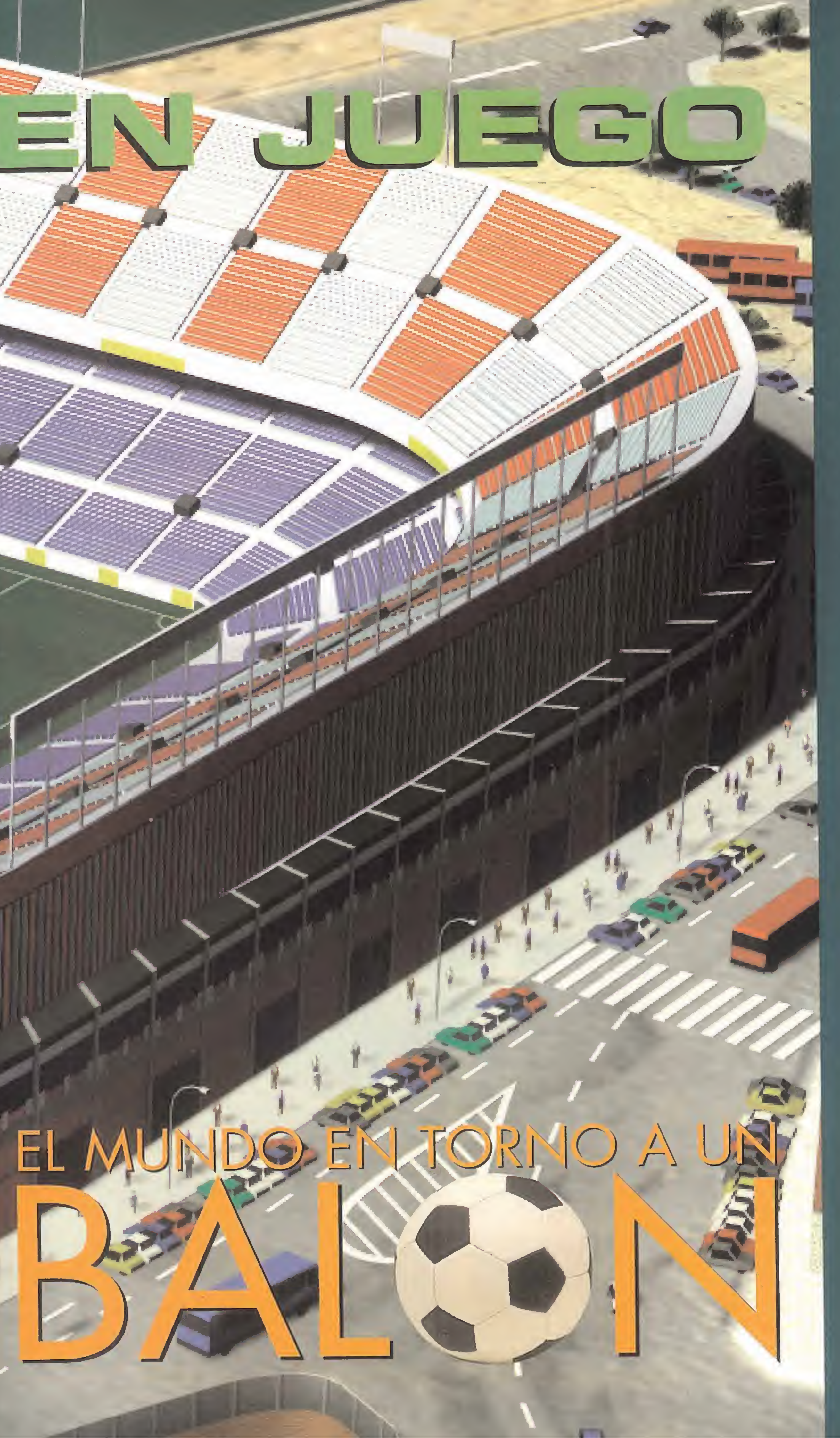
Ferhergón

Redención para los aventureros en Riva, y otros asuntos igualmente sabrosos

Las ultraconocidas tres puertas de las Minas de los Enanos, efectivamente, necesitan como palabra clave la que todos los maniacos que habéis preguntado sobre el tema deciais: Redención. Sin embargo, no basta con decir la palabra para proseguir la aventura. De las tres puertas, la única digna de atención es la central, pero el problema es que, antes de poder proseguirla, hay que encontrar y pulsar un botón oculto en el pasillo por el que se llega a las puertas.
Lugar descrito en el tercer poema, cuando se ayuda al alumno del colegio Storrebrandt. La solución se encuentra en la pared de rocas al Este del citado colegio, cerca de la apertura del valle que da acceso a la mina de los enanos. Allí se encuentran unas botas incrustadas en la pared. Y no contemos nada más, que las botas tienen sorpresilla.
Volvemos a la mina: aquí existe un picador de piedra roto. Lo único que se puede hacer con él es incrustarlo en la pared. No tiene ningún efecto adicional sobre el desarrollo de la historia.
Apertura de cierta puerta en el mundo subacuático. En concreto, nos referimos a la puerta que hay nada más entrar al barco. Lo único que hay que hacer es pegarse a la pared, ver la puerta, y que el grupo se dé cuenta de su existencia. En este momento, se podrá usar el artefacto entregado por el jefe de los genios para pasar a la siguiente sala.
Las respuestas que se han dado se deben al misterioso Klark Freeman, también conocido como DiPaSi, del que lo único que sabemos con algo de certeza es el origen: Madrid. Ya sabéis a quien agradecérselo, resto del foro.

EL MUNDIAL

El Mundial de balompié está considerado como el evento futbolístico más importante y que mayor interés suscita entre todos los aficionados al deporte rey. Cada cuatro años se reúnen selecciones provenientes de los cinco continentes, para demostrar qué país es el mejor en esta materia y disputan los más apasionantes partidos, siendo el objetivo final la preciada copa de oro, con el globo terráqueo en su cúpula.



EL MUNDO EN TORNO A UN BALON

Todas las empresas, sea cual sea el sector al que pertenezcan, barajan cifras astronómicas para conseguir el patrocinio del Mundial. Lograr que salga el logotipo de la marca, junto con el del evento, es sinónimo de un aumento de ventas y de un éxito rotundo en el mercado. Promociones basadas en posters, pegatinas o cromos, cambios temporales de imagen en la presentación del producto que se trata de vender, ofertas de todas clases, concursos, todo es válido para formar parte de una fiebre general de carácter deportivo, que a todo el mundo parece afectar.

El mercado del software lúdico no puede estar de menos y, de hecho, cada cuatro años vemos cómo todas las compañías, según se va acercando la fecha, dejan a un lado sus proyectos cotidianos, para volcarse de lleno en un juego, ya sea arcade o simulador, basado en el balompié. Las cantidades de dinero empleadas en tales productos son enormes, pues todos intentan, y en la mayoría de los casos logran, los derechos para poner los nombres de los jugadores seleccionados; las voces de los comentaristas más conocidos y, cómo no, el sello de la federación encargada de llevar a cabo la organización del evento.

En este informe especial queremos daros a conocer los títulos más importantes que, sobre Francia 98, ya han sido puestos a la venta, o lo serán en breve.

Esperamos que estas páginas os ayuden a decidir de forma correcta el juego que mejor os hará revivir los momentos más apasionantes del presente mundial.

World League Soccer 98

PREVIEW



EIDOS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**

Eidos, famosa por llevar a cabo títulos del calibre de «Tomb Raider», en sus dos partes, «Fighting Force» y muchos más de una calidad elevadísima, se lanza ahora al terreno de los simuladores deportivos con este «World League Soccer 98», aprovechando el inminente boom que va a suponer el presente mundial de fútbol.
Hablar de la calidad técnica que tendrá este título es francamente sencillo, bastando con decir que los programadores de Eidos se están empleando a fondo, echando mano de toda su experiencia como profesionales del sector.
Ante todo decir que aquello a lo que más importancia se le está dando es a la facilidad de manejo y a la espectacularidad de las jugadas. Más que de simulador, podríamos estar hablando de un arcade realista, en el que hacer una chilena o tres regates seguidos es solamente una cuestión de práctica con el teclado y no algo impensable que jamás nos podrá salir.
Las opciones dentro del terreno de juego serán numerosísimas, desde la repetición a nuestro antojo de las jugadas realizadas, hasta la selección de cámaras, desde la típica lateral, hasta una subjetiva en la que nos podremos meter en la piel del jugador que elijamos, y ver cómo se desarrolla la jugada "in situ".
Podemos decir, sin miedo a equivocarnos, que «World League Soccer 98» va a dar mucho de qué hablar y que, de seguro, se alzará como uno de los más vendidos de cuantos títulos que acerca del mundial de Francia 98 se están realizando.

Es importante decir que a lo que más relevancia se le está dando es a la facilidad de manejo y a la espectacularidad de las jugadas



PC Selección Española

PREVIEW





«PC Selección Española» es, sin duda, el proyecto más ambicioso de esta compañía, pues en él se está poniendo todo el empeño y la experiencia que hasta ahora han cosechado los integrantes de Dinamic Multimedia





DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC CD (WIN 95)**

Con motivo del mundial de fútbol de Francia 98, Dinamic se ha puesto manos a la obra y prácticamente tiene finalizado este título que promete satisfacer a todo aquel aficionado al deporte rey.

Este juego podrá ser considerado como el mayor compendio hecho hasta el momento por y sobre la Selección Española, pues incluirá una extensa base de datos consistente en la historia de la misma, desde sus orígenes, con todos los partidos que ha disputado, todos los jugadores que la han integrado, sus resultados, los campeonatos en los que ha participado y demás datos de interés, que serán amenizados con fotografías de gran calidad y vídeos de momentos míticos, como el gol de Zarra, o la victoria de España sobre Malta con el estrepitoso 12 a 1 que todos recordaremos.

Además, podremos hacer las veces de seleccionador nacional, para elegir de entre todos los jugadores actuales, aquellos que deberán formar el equipo y con él, dirigirnos al mundial o a la eurocopa del 2000.

El engine empleado para el diseño de «PC Selección Española» es el mismo que se ha utilizado para el «PCFútbol 6.0» para los menús, fichas y demás, y uno nuevo, incluso superior al de Extensión 1, que es su versión 6.5, usado para el simulador, con un nivel de detalle muy superior, efectos visuales de gran calidad y la posibilidad de uso de las tarjetas aceleradoras 3D.

«PC Selección Española» es, sin duda, el proyecto más ambicioso de esta compañía pionera, pues en él se está poniendo todo el empeño y la experiencia que hasta ahora han cosechado todos los integrantes de Dinamic Multimedia.

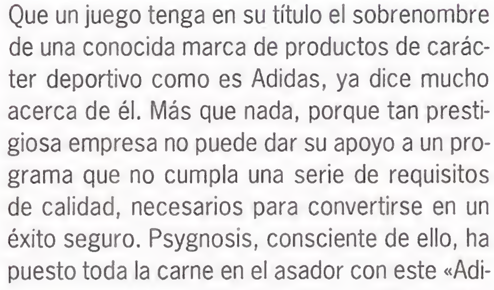
Adidas Power Soccer 98

PREVIEW











PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**

Que un juego tenga en su título el sobrenombre de una conocida marca de productos de carácter deportivo como es Adidas, ya dice mucho acerca de él. Más que nada, porque tan prestigiosa empresa no puede dar su apoyo a un programa que no cumpla una serie de requisitos de calidad, necesarios para convertirse en un éxito seguro. Psygnosis, consciente de ello, ha puesto toda la carne en el asador con este «Adidas Power Soccer 98» y estamos convencidos de que, una vez esté finalizado, va a sorprendernos enormemente.

Entre sus cualidades cabría destacar la notable mejora con respecto de la anterior versión, sobre todo a nivel gráfico y sonoro

Entre sus cualidades cabría destacar la notable mejora con respecto de la anterior versión, sobre todo a nivel gráfico y sonoro, pues la utilización de las tarjetas aceleradoras 3D hará posible un mayor detalle en los jugadores, una suavidad de movimientos increíble y unos efectos visuales basados en brillos, neblinas y demás, que os dejarán sin aliento; también merece mención especial las enormes posibilidades de juego, pudiendo participar con cualquiera de las 120 selecciones nacionales en el mundial de Francia, además de en once ligas nacionales, como la portuguesa, la brasileña, la española o la escocesa; en la liga de campeones, en la Recopa, en la UEFA, en la Copa Libertadores, etc. El juego estará completamente traducido y doblado al castellano, e incluirá los nombres reales de los jugadores integrantes de las selecciones actuales y los colores de los uniformes. Confiamos plenamente en la capacidad creativa de Psygnosis.









Super Match Soccer

PUNTO DE MIRA













ACCLAIM
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

Muchos de vosotros, y sobre todo los más antiguos del lugar, recordaréis títulos para Spectrum como «Batman», «Head over Heels» y, por encima de todos ellos, «Matchday» y «Matchday II». Pues bién, Jonh Ritman, el artista que en aquella época llevo a cabo tales maravillas, ahora ha realizado con la ayuda de Acclaim, una versión remozada de su arcade futbolístico que tantas horas buenas nos hizo pasar delante de nuestro televisor, y con esa maravillosa "tableta de chocolate con teclas" que era nuestro añorado e idolatrado Spectrum.

«Super Match Soccer» prescinde un poco de la complejidad gráfica, para darle mayor importancia al asunto de la jugabilidad

Bajo el título de «Super Match Soccer» se nos presenta un juego que, tal vez renegando un poco



de los cánones actuales de programación, prescinde un poco de la complejidad gráfica, para darle mayor importancia al asunto de la jugabilidad. El punto principal que se ha tenido en cuenta durante el proceso de programación de este juego ha sido el de adaptar la dificultad del mismo y ajustarla hasta un punto que roza la perfección. Con esto se han conseguido dos cosas: la primera, que se note la diferencia de enfrentarse a un equipo más o menos preparado, y no únicamente en los colores de su uniforme. La sorpresa será continua al ver cómo selecciones tan poderosas como la brasileña o la alemana, llevan a cabo jugadas ante las cuales no podremos más que aplaudir.

Si lo que andáis buscando es un título que por encima de las cuestiones técnicas, en las que poco tiene que hacer ante otros productos cuyo apartado más fuerte es precisamente éste, aporta un gran realismo en su jugabilidad y numerosísimas opciones de juego, ésta será, sin duda, vuestra opción más interesante.





TECNOLOGÍA 57 ADICCIÓN 87

Su fiabilidad es increíble, casi podría decirse que se ha plasmado la realidad de cada selección en el juego.

Los gráficos pecan de ser un tanto simplones, pero sin llegar a ser malos.

El número de opciones y posibilidades existentes en los menús es elevadísimo.

PUNTUACIÓN TOTAL



75

















Un punto fallido de este «Mundial 98» es su manejo, que se hace un tanto complicado y precisa de muchas horas de experiencia antes de lograr el control total



Z-MAXIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

Otro firme competidor para el primer puesto de la lista de ventas. Entre sus buenas cualidades, cabría destacar su gran calidad gráfica, que aprovecha perfectamente las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D, sus efectos de sonido, entre los que destacan las instrucciones de los entrenadores que, dependiendo de la selección que sea, serán en un idioma u otro, y la inclusión de reglas que, hasta hoy día, solían pasar desapercibidas en todos los títulos del mismo género, como son el fuera de juego y la ley de la ventaja, que en más de una ocasión nos pillará desprevenidos haciendo que nos llevemos una desagradable sorpresa con forma de gol.
Un punto fallido de este «Mundial 98» es su manejo, que se hace un tanto complicado y precisa de muchas horas de experiencia antes de lograr el total control de los jugadores de nuestro equipo. Esto se debe en parte al elevado número de botones de acción y a que también tenemos que controlar el tiempo de presión de cada uno, sin embargo no es algo que se pueda suplir con la práctica. Los vídeos introductorios, de gran calidad por cierto, rememorarán momentos estelares de pasadas ediciones del mundial, y en ellos podremos ver a figuras del deporte rey en acción, momentos de victoria y situaciones curiosas. El hecho de que esta nueva creación de Z-Maxis tenga un nombre tan simple como claro, no quiere decir que el juego sea igual de simple, sino todo lo contrario, pues sorprenderá incluso al más exigente de los aficionados a la simulación deportiva.

TECNOLOGÍA 81 ADICCIÓN 83

Los vídeos introductorios tienen una gran calidad de visionado y son francamente interesantes.
El manejo se nos antoja un tanto enrevesado y duro de dominar.
Hay numerosas vistas que podremos activar a nuestro antojo.

PUNTUACIÓN TOTAL





Copa del Mundo: Francia 98

PUNTO DE MIRA



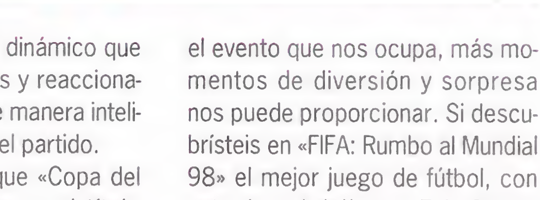




E.A. SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

Para llevar a cabo este título, los programadores y diseñadores de E.A. Sports, han empleado toda la experiencia conseguida con «FIFA: Rumbo al Mundial 98», aparte del engine creador de este título.
Si hay una cosa que nos ha enseñado esta compañía, es que sabe subsanar sus errores, y ello lo demuestran en el continuo progreso tecnológico que sufren todos los títulos que crea esta compañía.
Todos los puntos flacos, si es que pueden llamarse así, que podían apreciarse en «FIFA: Rumbo al Mundial 98», han sido completamente subsanados en este «Copa del Mundo: Francia 98». Primero, la inteligencia artificial de los jugadores, que ha sido incrementada de manera alarmante, aprendiendo ahora de sus propios errores y siendo capaces de adaptarse al nivel de cada usuario, con lo que conforman un verdadero reto, incluso para el más experimentado. Segundo, los gráficos, que han sido prácticamente rediseñados para adaptarse a las exigencias de un título basado en el mundial de fútbol, por un lado, en lo referente a los uniformes de cada selección y aspecto físico general de cada jugador, que nos permitirá identificarlo de un solo vistazo, y por otro a detalles curiosos, como las botas blancas del jugador Alfonso, el ondear de los banderines de córner por acción del viento, o la interacción del público, que será mucho más dinámico que antes y reaccionará de manera inteligente al desarrollo del partido.

Muchos han sido los factores que los programadores de E.A. Sports han mejorado respecto a su anterior título, con lo que se deduce la gran calidad de «Copa del Mundo: Francia 98»



En definitiva, decir que «Copa del Mundo: Francia 98» es el título que, tomando como tema principal el evento que nos ocupa, más momentos de diversión y sorpresa nos puede proporcionar. Si descubrísteis en «FIFA: Rumbo al Mundial 98» el mejor juego de fútbol, con este descubriréis que E.A. Sports ha rizado el rizo.





TECNOLOGÍA 89 **ADICCIÓN 85**

Tal vez puede considerarse como el más cuidado en lo que a nivel tecnológico se refiere. Se ha mejorado el engine que hizo posible la creación de «FIFA: Rumbo al Mundial 98». Los gráficos son, sin duda, el punto más fuerte de este programa.



PUNTUACIÓN TOTAL



El mundial de las consolas

También el terreno de las consolas ha sido golpeado duramente por el furor del mundial. Tal es así, que en poco tiempo se ha incrementado el número de simuladores de fútbol geométricamente. Aquí os comentamos los más representativos e interesantes a nuestro entender.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

E.A. SPORTS
Disponible: **PLAYSTATION/NINTENDO 64**

Tal vez sea el más impresionante a todos los niveles de cuantos aquí aparecen, pues los programadores han usado toda la experiencia cosechada con «FIFA: Rumbo al Mundial 98». En lo referente al aspecto técnico, decir que la IA de los jugadores controlados por la máquina ha sido mejorada considerablemente, que el sistema de manejo se ha visto simplificado –aumento en la jugabilidad–, y que se han conseguido los derechos para presentar tanto uniformes de las selecciones, como jugadores que las integran.

WORLD LEAGUE SOCCER 98

EIDOS
Disponible: **SATURN/PLAYSTATION**

Gran cuidado han tenido los expertos programadores y diseñadores de Eidos a la hora de conjugar de manera perfecta la jugabilidad de títulos de antaño –«Sensible Soccer»–, como la belleza y complejidad gráfica, digna de los juegos de hoy en día. «World League Soccer 98» puede presumir de ser el que más sencillez de manejo ofrece, lo que lo convierte en el más asequible para todo aficionado al deporte rey.

SUPER MATCH SOCCER

ACCLAIM
Disponible: **PLAYSTATION**

Versión para consola del que en un principio fue creado para PC. Su aspecto es un tanto más simplón que el de ordenador, no aprovechándose al máximo las posibilidades de la PlayStation.
Es el más difícil y complicado en su manejo de cuantos hemos podido echarnos a la cara y le costará mucho al jugador, crear jugadas de peligro antes de muchas horas de juego.

Extensión 1

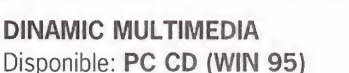
PUNTO DE MIRA







Debe ser considerado como una perfecta actualización de «PC Fútbol 6.0». Adquirirlo es una acción obligatoria para todo seguidor de la serie, pues pone al día todas las estadísticas, posición en la tabla, cambios..., además de contener «PC Calcio 6.0» y «PC Fútbol 5.0 Argentina»



DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

Al igual que Dinamic Multimedia llevó a cabo en la versión 5.0 de su famoso manager y simulador futbolístico, acaba de terminar el «Extensión 1» para «PC Fútbol 6.0». En este interesantísimo pack se incluye el cd que da nombre al producto, en el que podremos encontrar todos los datos de la primera vuelta, un análisis personal de Michael Robinson, los casi trescientos goles que han sido marcados en lo que llevamos de liga, y una ampliación del simulador hacia su versión 6.1, con mejores gráficos y movimientos, más efectos visuales y una superior inteligencia artificial por parte de los jugadores. A parte, hallaremos una documentada revista, con el análisis exhaustivo de la primera vuelta de la liga nacional, y un amplio reportaje sobre el fútbol y las ligas argentina e italiana, los cuales que darán pié al segundo CD-ROM, que incluye el «PC Calcio 6.0» y el «PC Fútbol 5.0 Argentina», los cuales comentamos en este reportaje.
«Extensión 1» debe ser considerado como una perfecta actualización, para la que será necesario el «PC Fútbol 6.0» original. Adquirirlo es una acción obligatoria para todo seguidor de la serie, pues pone al día todas las estadísticas, posición en la tabla, cambios, lesiones producidas en jugadores, bajas, cambios, y demás aspectos de la liga española, cosa que es completamente necesaria si lo que se quiere es recrear dicho campeonato en nuestro ordenador, de la manera más fiel posible. A este punto tan importante, hay que añadirle el hecho de la inclusión de patches, que mejoran el simulador, dando ya como opcional la utilización de las tarjetas aceleradoras 3Dfx.
El filón llamado «PC Fútbol» sigue produciendo beneficios y alegría en grandes cantidades, y nos creemos que seguirá así durante mucho tiempo, gracias a la perfecta simbiosis que se ha formado entre Dinamic Multimedia, que siempre quieren ofrecer lo mejor, y los usuarios, que no dejan de sorprenderse con la cada vez superior calidad de estos títulos.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 86**

Es una compra obligada para todo aquel que en su tiempo adquiriera «PC Fútbol 6.0».
El simulador ha sido mejorado hacia una versión 6.1 mucho más perfeccionada.
Los vídeos de los goles tienen una calidad más que aceptable.

PUNTUACIÓN TOTAL 84



PC Calcio 6.0

PUNTO DE MIRA









«PC Calcio 6.0» se ha realizado con el mismo engine que «PC Fútbol 6.0», además de tener una extensísima base de datos de toda la liga italiana completamente actualizada



DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

A pesar de que esta nueva versión de «PC Calcio» viene incluida en el pack de «Extensión 1», tiene y debe ser considerado como un título a parte. ¿Las razones? Pues la primera y principal es que su nivel de calidad en absoluto es inferior al de las demás entregas de la serie. De hecho, se ha puesto el mismo cuidado en su realización, siendo tanto el manager, como el simulador igual de buenos que en el «PC Fútbol 6.0». En «PC Calcio 6.0» nos encontraremos todos los equipos de la liga italiana, con los jugadores y sus fichas, completamente actualizados y los comentarios de Chus del Río y de Massimo Tecca.
Por si eso fuese poco, además se añade a modo de regalo, el «PC Fútbol 5.0 Argentina», o lo que es lo mismo, la liga futbolística de la tierra del río de plata, con todos sus clubes y jugadores, utilizando –y esto debe quedar bastante claro– el engine del «PC Fútbol 5.0», tanto en el simulador, como en el manager.
En esta actualización se ha incluido la opción de tarjeta aceleradora 3Dfx, para que todos aquellos ordenadores que dispongan de este hardware, puedan utilizarlo en el simulador, lo que significa un aumento considerable, tanto en la calidad de los gráficos, como en sus movimientos.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 83**

Podían haber hecho el «PC Fútbol Argentina» con la versión 6.0 también, en vez de con la 5.0.
La liga italiana está representada hasta el más mínimo de los detalles.
Es una delicia pasearnos por la extensa base de datos, conociendo los entresijos de clubes como el Inter de Milán.

PUNTUACIÓN TOTAL



El mundial de las consolas

KICK OFF WORLD

ANCO
Disponible: **PLAYSTATION**

Una de las series deportivas con más solera en el terreno de la simulación deportiva. «Kick Off World» cuenta con todas las buenas cualidades de las numerosas entregas que con éste título hemos podido disfrutar. Aunque en el aspecto gráfico es un tanto más simplón que los dos títulos anteriores, su jugabilidad está perfectamente sincronizada con la dificultad, que se corresponde con el nivel de los equipos a los que nos enfrentemos.
En «Kick Off World» dispondremos de un amplio abanico de equipos, cada uno con sus plantillas completamente actualizadas.

MUNDIAL 98

BMG INTERACTIVE
Disponible: **PLAYSTATION**

Esta compañía ha puesto especial incapié en el realismo de su simulador. Se han incluido aspectos y acciones que en otros juegos han sido pasadas por alto, como el fuera de juego o la ley de la ventaja. A esto hay que añadirle el curioso detalle de las instrucciones del entrenador, que serán escuchadas en el idioma correspondiente al equipo que tengamos seleccionado.
Los vídeos introductorios tienen una gran resolución y fluidez de movimientos, y representan algunos momentos estelares de pasadas ediciones del mundial.

ADIDAS POWER SOCCER 98

PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION**

Que un juego lleve el sobrenombre de Adidas, la conocida marca deportiva, en su título ya dice mucho acerca de su calidad y realismo. Psygnosis ha sabido llevar a cabo una gran labor con este programa para la consola de Sony, haciendo uno de los productos más atractivos de los que van a aparecer en los próximos meses.
Con sus increíbles gráficos, fluidos movimientos y numerosísimas opciones, «Adidas Power Soccer 98» puede luchar por los primeros puestos en índice de ventas.



Simply3D 2

Animaciones y Gráficos 3D profesionales a su alcance





CD-ROM
Diseñado para Windows 95











La forma más sencilla de dar tres dimensiones a presentaciones, páginas web, impresiones, etc.

Con **Simply 3D 2** los gráficos y las animaciones 3D profesionales están a su alcance. Simply 3D 2 proporciona una facilidad de manejo inigualable, personalización completa y resultados de calidad profesional. Simply 3D 2 puede mantener a sus usuarios en la vanguardia de Internet y de las tres dimensiones con revolucionarias innovaciones como:

Increíble soporte para Internet:

- Modelado de edición de perfiles.
- Animaciones aditivas.
- Trazado de rayos selectivo.
- Animaciones VRML 2.0.
- Exportación de GIF animados transparentes.
- Aceleración Direct3D.



Facilidad de manejo inigualable, personalización completa

MICROGRAFX Simply 3D 2

Soporte hardware y software de Direct3D.

Asistente para la creación de texto.

Amplia ayuda en línea con temas "Show Me" animados.

Más de 400 objetos 3D de biblioteca.

100 texturas ya creadas.

45 escenas de fondo.

10 esquemas de iluminación.

Mas de 50 animaciones predefinidas.

WindowsDraw — GRAFICOS RAPIDOS Y DIVERTIDOS PARA LA OFICINA Y EL HOGAR — 4.995

Designer — LA HERRAMIENTA DE COMUNICACION GRAFICA MAS COMPLETA — 4.995

PicturePublisher — EL EDITOR DE IMAGENES MAS RAPIDO, FACIL Y POTENTE — 4.995

Disponible en kioscos y puntos de venta de prensa

HOBBY PRESS



Longbow 2 (y III)

Ya os hemos contado todas las magnificencias del «Longbow 2» de Jane/EA. Ya sabéis qué tiene este juego de bueno, de buenísimo, de excelente y de criticable -muy poquito-. También os hemos dicho que es uno de los simuladores más complejos y difíciles de manejar que hay en el mercado.



Combate quirúrgico

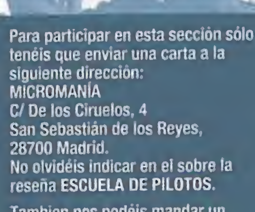
Por esta razón, en esta tercera entrega, y última, de «Longbow 2», os vamos a relatar como debéis actuar en una misión, desde el principio, para que luego no podáis decir que es muy difícil y que no hemos comentado nada al respecto.

ESTUDIAR EL TERRENO Y EL MOMENTO

Cuando comencéis una campaña, lo primero que se os plantearán serán todas las misiones que se pueden ejecutar en ese momento, con información detallada de qué helicópteros, qué armamento, qué pilotos y qué objetivos están asignados a cada una. Para saber cuál elegir podemos bien utilizar el instinto, y colocarnos en la que se ve más arriesgada y movidita; o bien (más recomendable) estudiar la situación del escenario donde nos encontramos, evaluar la información del enemigo y escoger la misión que pensemos que puede ser la más beneficiosa para la campaña.

Para esto debemos estudiar con detalle las misiones establecidas y dónde está el enemigo y cuál podríamos esperar que puede ser su estrategia de combate. Una buena visión la tendremos utilizando el mapa del "briefing" de las misiones, donde se nos muestra el terreno donde se desarrolla la acción, las rutas que van a ocurrir o que están siendo ejecutadas, y as posiciones enemigas. Un estudio profundo de este mapa nos puede revelar que los enemigos están acumulando tropas cerca de la entrada de un valle que desemboca en la línea que separa los dos territorios, y por donde pueden rompernos en dos. Habrá ver qué misión se centra en este valle y escogerla. Una vez escogida, toca estudiar cuál es el recorrido que tiene.El mapa del "briefing" tiene la posibilidad de representar una animación de cómo se trasladan los efectivos desplegados, con tiempos asignados.

Esta pequeña representación sirve para que modifiquemos el recorrido de nuestro grupo de vuelo para así poder ajustarlo y sincronizarlo perfectamente a las demás misiones del entorno. Así por ejemplo, si tenemos que dar escolta a unos Blackhawk que llegan desde un FARP –punto de reabastecimiento y comunicaciones– diferente al nuestro, tal vez sea mejor que forcemos la llegada a esa garganta tan incómoda unos minutos antes para poder limpiarla de gentuza, si se da el caso, y así asegurar el paso de los Blackhawks libre de estorbos. O mejor todavía, tal vez convenga retrasarnos unos minutos para ►



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

Flaps arriba Flaps abajo

Muy buenas, bienvenidos al rincón particular del piloto virtual. Este mes lo dedico de nuevo a contestar más dudas y preguntas vuestras, que como siempre son muchas, más de las que puedo atender.
Javier Jiménez (Barcelona) pregunta si existe alguna publicación española que se dedique exclusivamente a los simuladores de vuelo. Yo Javier creo que la publicación española más especializada en los simuladores de vuelo son estas páginas de Micromanía, la Escuela de Pilotos. A menos que exista alguna publicación estilo "fanzine" como dices; si es así, lo desconozco por completo, creo que somos los únicos. Desde aquí invito a que si alguien más escribe algo centrado en los simuladores de vuelo, nos lo comunique, le estaremos agradecidos. Javier también nos recuerda que sería interesante que se hiciese una comparativa de joysticks y throtles. Estamos intentándolo, pero conseguir que nos dejen los aparatos es difícil, ya que en España sólo hay distribuidores, los fabricantes están fuera, y al distribuidor no le competen estos temas. De todas formas, se intentará.
Aitor nos dice que es un experto piloto de X-Wing y desea combatir con nosotros. Siento tener que decirte, Aitor, que aunque tu propuesta me halaga, no la acepto porque a mi de «La Guerra de las Galaxias» me gusta la película, y para pilotar lo hago en aviones reales. La verdad es que cuando probé el «X-Wing vs Tie Fighter» la sensación que me dio no me gustó nada. Sencillamente, eché de menos un suelo y una gravedad que son básicamente las dos cosas que hacen que pilotar sea un arte. De todas formas, mando desde aquí tu desafío a los demás, y escribo tu e-mail para que los interesados contacten contigo: 0099212m01@abonados.cplus.es. Por cierto, es de buen piloto tener un sólo seudónimo, no es un capricho, es sencillamente la costumbre. Que la fuerza te acompañe, Aitor.
Por último, Antonio Rodríguez Cano nos hace una interesante reflexión. Dice que esta releyendo la soberbia novela de Stephen Conts, «El vuelo del Intruder». Seguro que muchos de vosotros habeis visto la película –excelente– y algunos de los más veteranos habrán disfrutado de aquel ancestral simulador de igual nombre. Para los más jóvenes os recomendamos la lectura de este libro y de los tres siguientes que este escritor –piloto de un bombardero A6 Intruder durante Vietnam– ha escrito. Son sensacionales, y detallan el mundo de la aviación militar con todo lujo de detalles. Merece la pena la lectura. Gracias Antonio por recordarme estos libros. Seguramente los rescate de la libreria y los vuelva a leer.
Hasta el mes que viene, un abrazo.

que los escoltas que vienen de otro FARP diferente, lleguen con tiempo para sacudir leña y así nosotros nos quitamos un problema de encima. Otro de los detalles a estudiar es el perfil del terreno –su orografía–. Esto debemos hacerlo porque a veces las misiones las plantea el ordenador sin mucha exactitud, y en ocasiones los puntos por donde debemos volar están demasiado expuestos al fuego enemigo. «Longbow 2» nos da la posibilidad de trazar líneas en el mapa que de inmediato sirven para ver cuál es el perfil ortográfico de esa línea. Es decir, aparece una ventana con la representación alzada del terreno, pudiendo ver los valles y montañas. De esta forma podremos escoger los puntos de ruta con precisión de cirujano para y así saber que en todo momento estamos a salvo del radar enemigo. También permite saber qué colinas serán las mejores para poder hacer la caza de objetivos con el radar, y desde este parapeto poder abatir al enemigo.
Ya sabemos que este método de combate a algunos os parece rastrero. Lo siento mucho, pero hoy en día la guerra se hace así, con precisión quirúrgica, sin errores, sin fallos, sin dejar nada a la improvisación. De todas formas, habrá ocasiones en que no quede más remedio que sacudirnos con el enemigo en campo abierto. Entonces, cuando os den caña, pediréis a gritos, y sudando por culpa del miedo, una colina donde esconderos. Sabemos que esto os ocurrirá.

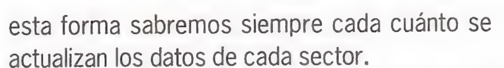
¿QUÉ MISIONES ESCOGER?

Las misiones son muy variadas. La duda de cual elegir esta justificada. Es difícil elegir y depende de la situación del momento, por lo cual sólo vuestro criterio es el más acertad, y sólo los grandes estrategas se dan cuenta de cómo actuar. Ahora bien, hay una serie de misiones que por sus características pasan desapercibidas casi siempre, no son nada atrayentes, y no siempre se vuelan con el Apache Longbow. Son las misiones de reconocimiento y verificacións.
«Longbow 2» es un simulador tan bueno, que las posiciones que da del enemigo durante el "briefing" puede ser que no sean las correctas, ya que esa información está pasada hace bastante tiempo. Es fácil adivinar entonces que el enemigo puede haber abandonado esa zona, o por el contrario, puede haber aumentado sus efectivos, y entonces nosotros no lo sabremos. ¿Por qué el servicio de información tiene conocimientos de la posición de los enemigos?... simplemente porque existen las misiones de reconocimiento del terreno y verificación de datos. ¿Misiones importantes, verdad? Pues ahora debéis saber que hay que volarlas para poder actualizar datos, cuando veamos que en misiones anteriores los datos suministrados por el servicio de inteligencia no han sido correctos. Cada vez que estudiemos el "briefing" de cada día, debemos prestar atención a si hay misiones de reconocimiento establecidas, y dónde ocurren. De



Las misiones de reconocimiento deben ser tenidas en cuenta, ya que son ideales para la actualización de los datos de que disponemos en un principio









esta forma sabremos siempre cada cuánto se actualizan los datos de cada sector.
Ahora bien, no penséis que estas misiones son aburridas. Generalmente se vuelan con el Kiowa Warrior, un helicóptero muy divertido de volar, muy maniobrable, y casi sin armamento, lo que hace que estas misiones deban planificarse con finísimo detalle para evitar sorpresas tontas..

NO VOLAMOS SOLOS

Nuestro wingman, los escoltas, también vuelan con nosotros. ¿Por qué no contar con ellos? Las batallas no se ganan en solitario, las ganan los equipos bien entrenados y sincronizados.
Está claro solos no siempre vamos a poder hacerlo todo. Pero es que el wingman y los escoltas están para echarnos una mano. Para poder convocar a todas estas fuerzas debemos usar la radio, y pedir lo que necesitemos, o mandar lo que creamos oportuno.
Podremos seleccionar un blanco determinado, o una zona del terreno donde se hallen múltiples objetivos y pedirle a nuestro wingman que se encargue de ellos mientras nosotros nos vamos por la ladera contraria para poder encerrar en el fuego al resto de los blancos.
Ahora bien, si vemos que las tropas enemigas son superiores en número y fuerza, entonces podremos seleccionar el terreno donde se encuentran y pedir a la artillería que barra dicho sector.
Ahora bien, una de las grandezas de este simulador es que todo se comporta con realidad extrema. Es decir, que si en un momento determinado solicitamos apoyo de la artillería, puede ser que sea denegado, pues no hay efectivos que tengan ese rango de alcance. O tal vez sí se efectúe, pero también les podremos ver fallar, y si hay efectivos aliados, puede ser que sean sacudidos. Las zonas que se elija para poner una la lluvia de "pepinos" debe ser seleccionada con precisión.

Las comunicaciones en «Longbow 2» son fundamentales para vencer

ESTUDIO, PRECISIÓN, PERFECCIÓN...

Este realismo es el que hace a Longbow creíble al cien por cien, y manteniene la adiccion y jugabilidad constantes.
Está claro que «Longbow 2», y sobre todo su modo de campaña, exige ser un purista y un detallista nato, al menos si se quiere acabar con éxito la guerra.
Nada más que contar de este magnífico juego. Sólo decir que para poder dominarlo hay dos cosas básicas: muchas horas de vuelo, y leer el manual hasta la saciedad. También merece la pena tener una libreta y un lápiz encima de la mesa del ordenador para poder hacer todo tipo de notas. La memoria del ser humano es grande, pero no tanto como para poder abarcar a «Longbow 2» en su totalidad.
Hasta el mes que viene.

G. "SHARKY" C.



El nuevo Rey de la Estrategia

Tras casi dos años de espera, y en auténtico olor de multitudes, llega por fin «Starcraft», la última producción de los genios de Blizzard. Una compañía que mide con cuentagotas sus lanzamientos y que, como si de un Midas moderno se tratase, convierte en éxito cualquier programa que desarrolla. Preparáos para tomar parte en una historia donde los combates, las traiciones y las sorpresas están a la orden del día, y donde vuestros actos decidirán el futuro de tres razas.



Starcraft

Muy alto tenía colocado Blizzard el listón de calidad y muy difícil era igualmente el sorprendernos con algo realmente original en un género –todos los sabemos– cada vez más saturado. La estrategia, antaño el pariente pobre de los juegos de PC, reina ahora indiscutiblemente sobre el resto de los géneros. Y es a Blizzard a la que le cabe la gloria de haber llevado a buen fin una revolución gracias al genial «Warcraft 2», pero mucho ha llovido desde entonces y hemos tenido ocasión de ver programas de calidad tan alta como los recientes «Dark Reign», «Total Annihilation», «Age of the Empires» o el clásico «Red Alert». Por eso, todas las miradas estaban puestas en Blizzard, para ver si sería capaz no sólo de hacer algo mejor que «Warcraft II», sino tan sorprendente e innovador como lo fue este juego en su momento para la estrategia en tiempo real.

La pregunta debe ser: ¿es «Starcraft» lo que todos esperábamos? A nuestro juicio, no cabe ninguna duda de que así es. Y es que Blizzard se ha superado a sí misma con este juego: es algo que no se puede negar en cuanto echamos un vistazo a sus impresionantes gráficos, probamos la sencillez de la interfaz de control, nos sumergimos en la emocionante historia que da forma al juego o disfrutamos en nuestras propias carnes de su incomparable jugabilidad.

Los impacientes pueden en este momento saltarse el exhaustivo análisis que hemos preparado de este sensacional juego y mirar directamente la nota final, pero les aconsejamos que no lo hagan: esa puntuación no refleja más que una parte de la inmensidad de detalles de esta superproducción de Blizzard que os contamos en profundidad a continuación.

TRES RAZAS EN GUERRA

Cuando nos llegaron las primeras informaciones acerca de «Starcraft» nos quedamos un poco sorprendidos y un tanto escépticos ante ellas. Blizzard aseguraba estar desarrollando un juego que iba a permitir jugar con tres razas totalmente distintas. Esto, por supuesto, suponía un auténtico reto a nivel de programación, no sólo para asegurar la variedad gráfica, sino para conseguir implementar una inteligencia artificial equilibrada y eficiente que controlase cada raza. Bueno, pues hemos de decir que manifestamos ahora un asombro aún mayor, ya que el trabajo de los programadores ha sido soberbio en este sentido.

En «Starcraft» podemos elegir entre tres razas completamente distintas unas de otras a nivel gráfico, y lo que es más importante, a nivel estratégico. Terranos, Protoss y Zergs no tienen nada en común excepto el afán de eliminarse mutuamente: todas, absolutamente todas las estructuras y unidades son distintas para cada bando. E igualmente distintos son, por lo tanto, el desarrollo del juego y la estrategia a seguir con cada una. Pero antes de pasar a describirlas, veamos brevemente cómo es el universo que nos propone Blizzard.

UNA SÓLIDA HISTORIA

Buscando una salida a la superpoblación en la Tierra, fueron enviadas al espacio cuatro naves llenas de colonos en estado hibernación. Debido a un desafortunado accidente, los datos de las computadoras fueron borrados y las naves vagaron por el espacio durante años sin un destino concreto. Finalmente, las naves consiguieron llegar con su preciada carga a un sistema planetario apto para la vida, y los colonos quedaron esparcidos por diferentes mundos, inconsciente cada colonia de la existencia de las otras. Cuando avanzaron lo suficiente tecnológicamente, se encontraron y comenzaron a colonizar otros mundos, aunque permanecieron con gobiernos independientes. Poco a poco, la colonia que había naufragado en el planeta Tarsonis creció en poder y fundaron la poderosa Confederación Terran. La rebelión contra el dominio creciente de la Confederación no se hizo esperar, y se sucedieron durante décadas asesinatos, intrigas y violentos enfrentamientos.

Pero un día, un inesperado ataque de una raza alienígena desconocida –los Zerg– redujo a cenizas una de las colonias confederadas. Pero por si fuera poco, una segunda raza alienígena –los Protoss– fue descubierta en los alrededores de otra colonia. Las perspectivas de la Confederación no pueden ser menos halagüeñas: a las incesantes luchas internas se une ahora una doble invasión alienígena.

Éste es el punto de partida del argumento que se desarrolla plenamente en las tres campañas de que consta «Starcraft». Cada raza tendrá que afrontar diez peligrosas misiones en creciente orden de dificultad, lo que nos da un total de treinta fases. Pero aquí no ocurre lo mismo que en «Warcraft II», donde teníamos la misma historia vista desde dos puntos de vista –Orcos y Humanos–, sino que al terminar una campaña, la línea argumental continúa en la siguiente. Esto es obviamente un aliciente más para terminar el juego por completo, un reto que sin duda sólo los más valientes conseguirán.

Para facilitaros un poco esta tarea, os hemos preparado esta extensa guía de estrategia con la que no habrá misión que se os resistirá. Por eso, ha llegado el momento de ver cuáles son las características, ventajas y desventajas que tiene cada una de las tres razas.









Blizzard no deja de sorprendernos cada vez que saca al mercado un programa dentro del género de la estrategia en tiempo real

TERRANOS

Los Terranos son los descendientes de los colonos que viajaron desde la Tierra en busca de otros mundos que colonizar. Su capacidad para adaptarse a cualquier situación es, por lo tanto, muy alta, y en ese sentido se debe basar la estrategia a la hora de jugar con ellos. Los Terranos son la raza más sencilla de jugar, y el propio programa nos recomienda comenzar por su campaña antes de meternos con la de los Zergs o Protoss. Con menos limitaciones que las otras razas, los Terranos están muy equilibrados y combinan buenas defensas con varios tipos de ataque. Su principal desventaja es la falta de unidades muy poderosas, pero la palian con muchas unidades de capacidad media.

La principal característica es el nomadismo. La movilidad es una constante que les permite que sobrevivir incluso en el terreno más inhóspito. Gracias al conocimiento que han adquirido sobre la gravedad planetaria, sus edificios tienen la capacidad de poder flotar en el aire y desplazarse volando a otro lugar. Así, en caso de un ataque enemigo, podemos salvar las principales instalaciones simplemente colocándolas

en otro lugar más alejado. De igual modo, en caso de que hayamos agotado los recursos cercanos de minerales y gas, tan sólo tenemos que cambiar la localización del Centro de Mando y ponerlo junto a otro filón. A pesar de que su tecnología es poderosa, no tiene el grado de refinamiento de los Protoss. No obstante, no subestiméis la tecnología de una raza que es capaz de infiltrar a unidades invisibles en la base enemiga para poder lanzar sin ningún tipo de error un ataque nuclear masivo.

ZERGS

Esta extraña raza fue creada genéticamente por los enigmáticos Xel'Naga. En origen una diminuta especie de insectoides, los Zerg demostraron pronto tener habilidades parásitas que utilizaron para fusionarse a sus anfitriones y controlar sus procesos metabólicos y anatómicos. A base de consumir el material genético de las especies más avanzadas, los Zerg fueron evolucionando hacia una única raza que unificó todo el material genético de las especies asimiladas. Gobernados por la temible Supermente, los Zergs eliminaron a sus creadores y se lanzaron a explorar el espacio en busca de nuevas especies que asimilar. Fue entonces cuando la Supermente presintió el potencial psíquico latente en los hombres y la amenaza que suponían los poderosos Protoss. Su objetivo estaba claro: asimilar el material genético humano y eliminar para siempre a los Protoss.
Los Zerg son una especie temible que parece sacada de la película "Alien". Su autoevolución los ha convertido en guerreros natos que disfrutan arrasando en el campo de batalla. Su gruesa epidermis rivaliza con las armaduras de los marines y sus armas naturales pueden dañar a los vehículos acorazados más robustos. Las unidades Zerg son generalmente más débiles que las de las otras dos razas, pero se pueden reproducir muy rápidamente con escaso gasto de recursos. Por si fuera poco, gracias a su origen orgánico, tanto estructuras como tropas pueden regenerar lentamente sus puntos de vida en caso de resultar dañadas.
Los Zerg no construyen: todas las unidades y edificios se obtienen a partir de unas larvas que mediante un proceso de metamorfosis se transforman en estructuras orgánicas –excepto los Criaderos y los Extractores–. La principal limitación de los Zergs es su espacio vital. Al contrario que los Terranos, los Zergs sólo pueden construir en zonas que estén impregnadas con una extraña sustancia llamada Biomateria. Esta especie de baba está llena de nutrientes que sirven para abastecer las necesidades de las estructuras orgánicas.

PROTOSS

Creados también por los Xel'Nga, los Protoss son una raza de telépatas que poseen una tecnología superior y unidades ultrapoderosas. Su principal objetivo es exterminar a los Zerg, la única raza en todo el universo capaz de constituir una amenaza para estos evolucionados humanoides. Al igual que los Zerg, los Protoss no construyen, sino que utilizan su tecnología superior para teleportar edificios prefabricados y unidades desde Auir, su mundo natal. También como los Zerg, tiene una limitación espacial: todos los edificios deben ser colocados dentro del radio energético de los Pilones –amplificadores de energía–. La habilidad más importante de los Protoss es la de poder estar haciendo muchas cosas a la vez. Una Sonda puede, por ejemplo, dar la orden de teleportación de cuatro edificios e irse a continuación a recolectar mineral. Aunque los costes de construcción de unidades y edificios son muy grandes, son

«STARCRAFT» POR INTERNET



La opción multijugador es sin duda una de las mayores bazas de «Starcraft». Aunque la mayoría de los juegos de estrategia ofrecen la posibilidad de jugar por Internet, ninguno aportaba hasta ahora la versatilidad, atractivo y variedad de modalidades distintas del nuevo juego de Blizzard. En el popular servidor Battle.net, montado por la propia Blizzard e inaugurado por «Diablo», ha encontrado «Starcraft» terreno abonado para instalarse y triunfar en la Red como ya ha empezado a hacer. Conectarse a Battle.net es tan sencillo como iniciar una sesión en Internet, arrancar el juego y elegir la opción multijugador en el menú. El propio programa buscará entonces el servidor más rápido que ofrezca acceso a Battle.net y... ¡a jugar! Este completo servicio de Blizzard ofrece canales de chats e infinidad de partidas de «Starcraft», y por supuesto la posibilidad de crear la nuestra. No obstante, un pequeño cambio que encontrarán los visitantes de Battle.net es que ahora hay que crear una cuenta de usuario –gratuita, eso sí– que permite llevar una clasificación mundial de jugadores de «Starcraft», algo muy parecido a lo que realiza Westwood con «Red Alert», «Sole Survivor» y compañía. Eso sí, para que vuestras partidas se tengan en cuenta en el cómputo general, aseguráos antes de empezar a jugar que habéis seleccionado una que ponga al lado "ladder Game", ya que la opción multijugador ofrece otras diez modalidades de juego –Capturar la Bandera, Uno contra Uno, Muerte Súbita...–. Por supuesto, podemos elegir jugar con cualquiera de las tres razas del programa, e incluso hay una opción que permite jugar con las tres a la vez.



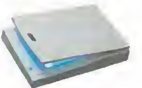
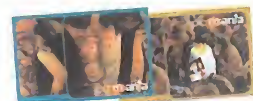
La inclusión de tres poderosas razas hace pensar en un programa mucho más complejo que los de la competencia



Úbeda, 20-5-98

Querido Papá:

Ya sé que estás muy liado con el coche de radiocontrol  que te has comprado y con la declaración  de la renta, que te está dando muchos quebraderos de cabeza. Sin embargo, creo que podrías tomarte un respiro y pasar un rato divertido  con una batalla espacial o disfrutar de los encantos de París. 

Además, como he aprobado todo, podrías ampliar nuestro ordenador, como por ejemplo con el nuevo  Windows 98, añadirle algún  escáner en color, pensar en disponer de un equipo de  sonido mejor y de paso,  algunos programas para hacer nuestra vida más sencilla. Si no sabes dónde conseguir todo esto, pregunta al tipo  de la foto. Y si no te enteras, dale la vuelta a la página.

Alfredo, tu hijo



pcmania.hobbypress.es

PCmanía

\+ RENDERMANIA + 2 CD-ROMs

995 PTAS.

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

Este mes en PCmanía: te ofrecemos una aplicación con todo lo que hay que saber sobre modelismo. Un CD-ROM repleto de demos y programas, entre los que destaca el PADRE para hacer la declaración de la renta. En nuestro suplemento de Rendermanía os enseñamos a realizar galaxias virtuales. Sorteamos 4 viajes a París para ver la final del Roland Garros, 25 escáneres Primax 9600 Direct, 18 altavoces de Labtec, 50 programas de Casa de Software y 20 de Cokel Educative. Analizamos a fondo Windows 98, el sistema operativo más polémico de Microsoft. Y como regalo, dos carátulas realizados con las mejores imágenes del concurso Fotomanía.

mucho más efectivos que en las otras especies. Los poderes psiónicos de las unidades Protoss las hacen muy peligrosas y al mismo tiempo complicadas de manejar, por lo que se convierte en una raza para el jugador avanzado.

ESTRATEGIAS BÁSICAS A CONOCER

Independientemente de la raza con la que vayáis a jugar, hay una serie de acciones básicas imprescindibles para tener éxito en cualquier partida, incluidas las del modo multijugador.

A diferencia de otros juegos, la explotación de los recursos en «Starcraft» merece atención especial desde el mismo momento de su recolección. Olvídate de las minas de «Warcraft II»: ahora los minerales están distribuidos en grupos de vetas que pueden ser explotadas de manera aislada o conjunta. La rapidez en la obtención de recursos al comienzo del juego es vital para el éxito o fracaso de la misión, así que lo mejor es asignar una unidad de recolectora –Sonda, Zángano o VCE– para cada veta, y no varias a la misma. Esto puede parecer una tontería, pero no lo es por la sencilla razón de que no puede haber unidades extrayendo mineral al mismo tiempo de la misma veta. Algo parecido sucede con la extracción de gas Vespeno. Sólo una unidad puede entrar en la refinería, así que no coloques tu base muy cerca de la refinería o las unidades recolectoras se acumularán a la entrada. Lo importante no es tener muchos recolectores, sino que estén siempre trabajando y produciendo.

Una vez solucionado el problema de los recursos, hay que construir Pilones, Superamos y Depósitos de Suministros para poder generar más trabajadores y comenzar a producir soldados. Hay que tener siempre un pequeño contingente de tropas que pueda para cualquier ataque por sorpresa, especialmente en los inicios de la partida. Una vez estabilizada la producción y asegurada la defensa, es bueno tomarse unos minutos para explorar el mapa e intentar averiguar la posición de la base o bases enemigas y la distribución geográfica de los accidentes –montañas, vetas alternativas de mineral, puentes, posibles caminos de ataque, etc.–. Es un gasto justificable mandar unas cuantas unidades suicidas a la base enemiga para ver durante breves instantes el grado de avance tecnológico que ha conseguido y qué es exactamente lo que prepara –de qué tipo de unidad tiene más tropas, dónde están colocados los edificios, cuantas vetas está explotando...–. De igual modo, atacar a las unidades recolectoras puede parecer una pérdida de tiempo, pero si se logra destruir una buena cantidad de ellas, estaremos retrasando su producción y obtendremos una ventaja táctica.









El conocimiento de cada unidad de las distintas razas que conforman «Starcraft» es fundamental para triunfar en el juego

EL JUEGO CON LOS TERRANOS

Los Terranos tienen un sistema de construcción y desarrollo muy parecido al de Orcos y Humanos en «Warcraft II», por lo que resulta bastante familiar desde el principio. Hay un Centro de Mando desde el que se centralizan los recursos y se construyen los VCE –unidades recolectoras–. Los VCE son excelentes trabajadores, así que no tengas miedo de gastar minerales en su creación. Como los Terranos tienen que construir los edificios, ten siempre suficientes VCE disponibles.

Los primeros edificios que deberías construir son las Barracas –un par de ellas– y los Depósitos de Suministros. Una buena fuerza al comienzo del juego es la clave de una base robusta y libre de visitas poco deseadas. Ahora sería un buen momento para explorar el mapa, localizar al enemigo y organizar las defensas. Los Bunkers son la principal defensa Terrana. La diferencia entre perder o ganar una partida al comienzo del juego puede estar en la colocación estratégica de Bunkers. Seis Soldados no son una fuerza defensiva demasiado grande, pero mételos en un Bunker y mira a ver cuántos enemigos logran pasar por delante suyo.

Cuando estés jugando contra el ordenador, estudia las rutinas de ataque, ya que a parte de los ataques inesperados, suele haber sitios por donde ataca cada cierto tiempo. Coloca aquí los Bunkers y ten cerca un VCE para repararlos cuando sea necesario. La construcción de una Fábrica puede ser una buena opción al comienzo del juego para disponer de los Buitres. Su habilidad para sembrar el terreno de Minas Araña es la pieza que falta para asegurar una defensa virtualmente infranqueable.

Las Minas Arañas también pueden ser utilizadas ofensivamente: imagina que siembras todas las salidas de la base enemiga con Minas, ralentizando así su expansión y haciendo que se lo piense dos veces antes de atacarte. Una vez avanzada más la partida, puedes utilizar a los Tanques de Asedio en modo de asedio para

reforzar las entradas de la base y proteger edificios especialmente importantes, y los Goliaths y las Torretas de Misiles para evitar los ataques aéreos.
Una característica de los edificios Terranos es la de admitir anexos suplementarios donde investigar y construir nuevas mejoras y unidades. El binomio Fábrica-Taller de Maquinaria funciona muy bien, así que desarróllalo en cuanto puedas. Ten en cuenta que cuando decidas mover un edificio de sitio por las razones que sean –están atacando o has encontrado otra localización mejor– el anexo se quedará en el mismo sitio y tendrás que construir otro en la nueva localización. Recuerda igualmente que cuando un edificio está en el aire, es especialmente vulnerable, así que no lo muevas a menos que sea absolutamente necesario. Debes cambiar de sitio una estructura cuando quieras reestructurar tu base o, en el caso del Centro de Mando, cuando hayas encontrado otra veta de minerales o de gas. Recuerda que el nomadismo es la habilidad más importante de los Terranos, pero no te precipites al utilizarla o te costará caro.
A la hora de atacar, asegúrate de contar con la ayuda de los Murciélagos de Fuego y los Espectros con la habilidad de ocultarse desarrollada. Si te decides a utilizar Fantasmas en combinación con los Misiles Nucleares, piensa que un buen objetivo es un grupo de recolectores enemigos, ya que así cortas o frenas su producción.
Las postrimerías del juego se caracterizan por una lucha por ver quién desarrolla antes toda su tecnología y la utiliza el primero. El Crucero Yamato es la unidad más poderosa de los Terranos, pero construirlo resulta un poco caro. No obstante, si decides construir la infraestructura necesaria para desarrollarlo, deberías tener al menos cuatro de ellos. Y para finalizar, no desdeñes el Estimulador: utilízalo en pleno asalto a una base o en momentos cruciales del juego y verás como marca la diferencia.

EL JUEGO CON LOS ZERGS

Jugar con los Zergs requiere del jugador un nivel de precisión mayor a la hora de asignar órdenes y sobre todo mucha más rapidez en la toma de decisiones. Los Zergs cuentan con muchas habilidades a su favor pero uno de los



EL EDITOR DE MISIONES



«Warcraft II» fue el primer juego que incorporaba un sencillo editor de misiones que permitía al usuario alargar la vida del juego indefinidamente. Tras él, la mayoría de los juegos de estrategia lo han incorporado igualmente con mayor o menor acierto. De lo que no nos cabe duda alguna es de que ningún editor ha ofrecido nunca las posibilidades y la comodidad de manejo de que disponemos en el de «Starcraft».
Con esta potente herramienta podremos dar vida no sólo a misiones aisladas, sino a campañas enteras que pueden llegar a alcanzar la misma complejidad que las que incluye el juego. ¿Imposible? Nada es imposible para este editor que mediante un sencillo árbol de carpetas y subcarpetas nos permite seleccionar y colocar en un santiamén cualquier tipo de terreno, estructura o unidad en el mapa que queramos diseñar. Y si además os contamos que una de las herramientas del editor permite asignar órdenes lógicas del tipo "si... entonces...", seguro que os empezáis a dar cuenta de hasta que punto llega la cosa. Gracias a estos "triggers", obtenemos libertad absoluta para dar giros inesperados a nuestra historia, que además podemos crear con todo lujo de detalles. Por si fuera poco, las campañas y misiones creadas ex profeso para el modo multijugador, pueden ser jugadas a través de Battle.net.
En fin, que sería muy largo resumir todas las virtudes del editor: tan sólo os contaremos que es el más completo y sencillo que hemos visto nunca y que gracias a él tendréis «Starcraft» para rato. ¿Es necesario decir más?



requisitos para sacarles todo el jugo es ser muy rápido pensando qué es lo que hay que hacer siempre a continuación. Las unidades Zerg se pueden reproducir con gran celeridad y muestran la misma rapidez a la hora de moverse y combatir. El Criadero está constantemente generando larvas, así que no te tienes que preocupar más que pensar en qué debes transformarlas. Puedes tener hasta tres larvas mutando al mismo tiempo, por lo que la posibilidad de hacerte un ejercito considerable en escasos minutos es obvia. De hecho, es muy común en el modo multijugador el empleo de esta táctica, viéndonos de repente sorprendidos por una horda de Zerglings que acaban con nuestra pequeña base a los pocos minutos de haber iniciado la partida. Además, la norma general es que las unidades Zerg sean bastante baratas de generar, lo que no quiere decir que debas prestar menos atención a la recolección inicial de recursos.

Hay tres características más de esta raza que debes tener en cuenta. La primera y más importante es que tus unidades pueden enterrarse en el suelo, previa evolución de la especie en el Criadero. Esto abre el campo a las más variadas y maquiavélicas tácticas que puedan pasar por tu mente: desde enterrarlas en tu propio campamento para hacer que el enemigo piense que cuentas con menos fuerzas de las que en realidad dispones, hasta tender emboscadas esperando que las unidades contrarias avancen y les ataquemos por la espalda. La segunda característica es la de regeneración de puntos. Tanto unidades como estructuras pueden recuperar lentamente los puntos de vida perdidos en los ataques. Cuando veas que tus hordas están malheridas, entiérralas y espera hasta que hayan regenerado su barra de energía. Así no pierdes unidades y puedes invertir recursos en hacer un ejército que inunde –literalmente– la pantalla. La tercera característica importante de los Zergs es que sus estructuras son orgánicas y provienen de la mutación de los Zánganos, así que asegúrate que tienes siempre varios disponibles para transformarlos, y no sólo para recoger mineral y gas.

Los Superamos son muy útiles para explorar el mapa desde el mismo instante en que se inicia la partida –es improbable que el otro jugador comience con defensas antiaéreas–. La rapidez de los Zerlings es igualmente útil para conocer el terreno con premura. Si optas ahora por hacer rápidamente un ejército y lanzarte a la ofensiva, deberías construir un segundo Criadero y emplear todos tus recursos en crear Zerlings sin parar. Tan sólo debes preocuparte de mantener el nivel de ingresos con el número de Zánganos adecuado. También debes desarrollar la Carga Metabólica si quieres asegurarte una eficacia aún mayor en el ataque. Atacar con oleadas de Zerg es una buena técnica: selecciona un grupo de Zerlings y asígnales un número. Repítelo con todos los grupos que quieras formar. Ataca con el primero y mantén a los demás en la retaguardia. Cuando tus Zerlings estén malheridos, retírate, entiérralos y ataca rápidamente con el siguiente grupo mientras el anterior se regenera bajo tierra.

Los Hidraliscos son la otra piedra de toque sobre la que basar tus ataques iniciales. Mantenlos en la retaguardia para que realicen ataques a distancia mientras los Zerlings realizan el trabajo sucio y al mismo tiempo los protegen. Ten en cuenta que esto funciona al comienzo de la partida, que es cuando más partido puedes sacar a la rapidez reproductiva y de movimientos de los Zergs. Al comienzo juegas, pues, con cierta ventaja; pero tus hordas iniciales no son enemigo en cuanto Protoss y Terranos desarrollan sus unidades avanzadas. Transforma tu Criadero en Guarida en cuanto puedas y comienza a desarrollar a las peligrosas Reinas y todas sus habilidades especiales. Para cuando esté cerca el final de la partida, ya deberías disponer de la Colmena y haber empezado a generar Ultraliscos y Corruptores, tus dos mayores bazas para los minutos finales de juego.









Gráficos, sonido, jugabilidad, adicción... Todo hace que «Starcraft» sea máximo candidato a ocupar el trono de la estrategia

EL JUEGO CON LOS PROTOSS

Los Protoss son muy poderosos. Incluso un grupo de Fanáticos puede frenar los ataques iniciales de Zerglings y Soldados. Además, adiestrar Fanáticos no cuesta gas Vespeno, así que no es necesario que construyas un Asimilador nada más empezar. En cuanto puedas, dale apoyo aéreo a tus Fanáticos desarrollando Dragones y tendrás un ejército equilibrado desde el inicio del juego. Recuerda que una de las bazas más importantes de los Protoss es que no tienen que construir los edificios, por lo que una Sonda puede marcar los puntos de teleportación de varias estructuras e irse a recolectar mineral. Construir Pilones es esencial

EL SISTEMA DE JUEGO



Hay muchas cosas que «Starcraft» ha heredado de su antecesor «Warcraft II», y entre ellas está el sistema de adquisición de recursos y de construcción de estructuras y unidades. En lugar de oro y madera, ahora tenemos que recolectar minerales y gas Vespeno. Estos recursos, que son comunes a las tres razas, nos permiten edificar construcciones y generar todo tipo de unidades. Terranos, Protoss y Zergs tienen unidades especializadas en recolección y construcción, aunque la manera de realizar estas tareas varía según la raza. Lo que sí ha sufrido un gran avance es la interfaz de generación de unidades; ahora podemos dar la orden de obtener hasta cinco unidades sin tener que preocuparnos de hacerlo de una en una. No obstante, una limitación notable de la interfaz la encontramos a la hora de combatir, donde sólo podemos seleccionar doce unidades a la vez, aunque sí que podemos distribuir unidades por grupos seleccionables con el teclado numérico.

para ampliar tu base, pero no puedes cambiar la localización de los edificios. La falta de libertad y movilidad de los Protoss es un serio handicap que puede ser paliado con una planificación temprana de la distribución de la base. Cuando construyas un Pilón, piensa siempre qué edificios vas a colocar y donde. Para evitar que te quedes sin energía en edificios clave si te destruyen el Pilón que les suministra energía, procura solapar el campo energético de dos Pilones en esas estructuras. Para gestionar las defensas de tu base, lo mejor es utilizar Baterías de Escudos en conjunción con otras unidades como Dragones y Transportes. Así, cuando tus fuerzas se queden sin escudo defensivo, no tienes más que recargarlo. Los Cañones de Fotones son un tanto limitados, ya que debes construir muchos para que sean totalmente efectivos en ataques numerosos.

La superioridad aérea de los Protoss es clara en «Starcraft». Desarrolla los Exploradores con todas sus mejoras y elimina cuanto antes la amenaza de las Reinas Zerg y de los Espectros Terranos –para evitar la ocultación de estos, lleva siempre un par de Exploradores con el grupo de naves–. Recuerda que las unidades más fuertes pertenecen a esta raza, así que haz lo posible por desarrollar al máximo la tecnología cuanto antes y conseguir Transportes, Arbitros y Templarios. Utiliza la Alucinación de estos últimos para hacer creer que tu ejército es más numeroso y mientras oculta a tu flota aérea con los Arbitros. Deja que las unidades enemigas ataquen a tus ilusiones –colócalas a la vanguardia de tu ejército– y ganarás unos segundos cruciales para poder acercarte con los Fanáticos, que no tienen ataque a largo rango.

Dos Templarios pueden combinarse para formar una unidad superpoderosa llamada Arconte, pero también son muy útiles por si sólos gracias a la Tormenta Psiónica. Debido a los bastos poderes psíquicos de las unidades Protoss, es imprescindible que memorices todas las estructuras y poderes para dar órdenes con rapidez en medio de la batalla. Es algo parecido a lo que ocurría con los Magos en «Warcraft»: si se usaban con rapidez eran armas mortales, pero la torpeza en la asignación de órdenes solo dificulta la victoria.

VALORACIÓN

Como habréis podido comprobar, «Starcraft» no es tan sólo un juego más. Este genial juego de Blizzard es, hoy por hoy, la mejor oferta de estrategia en tiempo real que podéis encontrar. Tan sólo «Age of the Empires» de Microsoft se le puede acercar en calidad, pero no consigue superar la ineludible atracción de poder jugar con tres razas completamente distintas. Es uno de esos programas que te deja con buen sabor de boca tras haberlo jugado. Es un juego redondo que destila buen hacer por todos lados. Por su presentación gráfica, la excelente banda sonora, su inigualable variedad, su atractiva historia y sus horas de diversión no podemos más que recomendaros que os hagáis con este juego. No os arrepentiréis.

R.J.N.

TECNOLOGÍA 92 **ADICCIÓN 93**

Tres razas completamente distintas entre sí hacen que sea como tener tres juegos en uno.
La historia es uno de los elementos principales.
Sólo está diponible la versión inglesa, pero pronto estará traducido y doblado al castellano.



PUNTUACIÓN TOTAL

Por Santiago Erice

Pop poderoso y contundente

LOS HERMANOS DALTON



El pop poderoso de Los Hermanos Dalton vuelve a registrarse en disco con «¡¡¡Crash!!!», su álbum más reciente. Son catorce canciones de breve duración –doce no llegan ni siquiera los tres minutos–, interpretadas con una contundencia que se echaba en falta en sus trabajos anteriores –que el trío haya optado por grabar en Madrid en vez de en sus estudios de Cádiz no es ajeno a este hecho–, y con unas guitarras afiladas al máximo que no distorsionan las melodías.

En «¡¡¡Crash!!!», producido por Kurt Bloch, se incluyen también dos temas pertenecientes a la banda sonora original de «Mensaka», película estrenada recientemente y basada en la segunda novela escrita por Miguel Ángel Mañas, de quien Montxo Armendáriz adaptara a la pantalla grande «Historias del Kronen». En todos los casos citados, los jóvenes –determinado tipo de jóvenes– son los protas de las historias.

La última de los hermanos Coen

EL GRAN LEBOWSKY



Los hermanos Ethal y Joel Coen saben dotar a sus películas de un sello propio y original; así que no será difícil reconocer su estilo en la última de la pareja. Con Jeff Bridges, John Goodman, Julianne Moore, Steve Buscemi y John Turturro en los principales papeles, «El Gran Lebowsky» vuelve a sumergir al espectador en esa mezcla de humor negro, retrato costumbrista de tipos corrientes y suspense tan característica de los creadores de «Sangre Fácil», «Fargo» o «Barton Fink».

Ambientado en la ciudad de Los Ángeles, narra las aventuras de dos amigos, El Nota y Walter –norteamericanos simples y normalitos cuya máxima diversión es jugar a los bolos con los colegas–, que, por culpa de una confusión, se ven envueltos en una trama delictiva de altos vuelos. Chantajes, tráfico de drogas, asesinatos, extorsión, vampiresas, matones o millonarios corruptos son algunos de los azares y avatares a los que deberán hacer frente si quieren salir del lío en que se han metido.

Un mundo inquietante, una realidad falsa

DARK CITY



John Murdoch –Rufus Sewell– tiene un auténtico problema: está solo, ha perdido la memoria y le persigue el metódico y calculador detective Bumstead –William Hurt– por una serie de crímenes que ni siquiera está seguro de no haber cometido. Tampoco si su esposa –Jennifer Connely– lo es. ¡Menos mal que el doctor Schreber –Kiefer Sutherland– le echa una mano para resolver el misterio! ¿Una vuelta de tuerca más a un argumento querido por el cine negro clásico y convertido en tópico manoseado por las insulsas "producciones para televisión"?

No exactamente. «Dark City» es un thriller, pero en la dirección se encuentra Alex Proyas, el director de «El Cuervo», y eso significa que en este largometraje hay algo más. Hay fantasía y pesadilla con un submundo bajo la urbe habitado por los Stranglers –Richard O´Brien, Ian Richardson–, unos seres terribles capaces de modificar el tiempo y la realidad. Hay una ciudad inquietante siguiendo la tradición popularizada por «Blade Runner» y el cómic. Hay, en definitiva, una forma de tratar la ciencia ficción sin atender al más difícil todavía en naves espaciales, una manera de encarar el terror sin que lo que importe sea la cantidad de casquería que cabe en la pantalla.

En medio del huracán

CONFLICTO DE INTERESES



Un huracán se acerca sobre la sureña localidad de Savannah. Cuando el abogado Rich Magruder se vio inmerso una apasionada historia de amor con una camarera no imaginó que su vida y la de sus hijos iban a estar en peligro. Ayudó a meter en un psiquiátrico al padre de ella y ahora busca venganza. Rich Magruder está en medio del huracán y su situación es angustiosa. Nadie le ayuda.

Ésta es la historia de «Conflicto de Intereses», fruto de la sorprendente colaboración entre el guionista John Grisham –autor de novelas de intriga luego llevadas al cine como «La Tapadera», cuya mayor virtud reside en que una vez leída una, ya has leído todas–, y el director Robert Altam –iconoclasta realizador de Hollywood con títulos como «M.A.S.H.», «Short Cuts» o «Pret-a-Porter»–. El reparto está encabezado por Kenneth Branagh, Daryl Hannah, Robert Downey Jr., Tom Berenguer, Robert Duvall y Embeth Davidtz.

Juventud, barro y música

UNA MEZCLA EXPLOSIVA

Los amantes de la música no pudimos empezar mejor el mes de Mayo. Por tercera vez consecutiva asistimos al Festival de Música Independiente de Madrid. Sucedió en el parque "El Soto", en Móstoles, un recinto lo suficientemente grande como para albergar a los casi 20.000 asistentes. Un público que, aún con lluvia y fango, pudo y supo disfrutar del acontecimiento musical más esperado del año. Dover fue sin duda el gran triunfador del festival. Por primera vez era un grupo español el encargado de clausurarlo, y el resultado no pudo ser mejor. Una lona tapaba el escenario. Sobre ella se vislumbraba la imagen de sus componentes; segundos después, un público enfervorizado gritaba sin parar la canción con la que Cristina Llanos, vocalista, daba comienzo al espectáculo. No hace mucho que los miembros de Dover se daban con un canto en los dientes cuando el propietario de alguna sala de mala muerte les pagaba los gastos de transporte. Podemos decir que, la noche del 2 de Mayo, al fin asistimos a su consagración. ¡Enhorabuena Dover!

Pero fueron casi 120 los artistas que desfilaron por el Festimad 98. Dj´s, raperos y estrellas de Rock hicieron las delicias del público. Seis escenarios y una carpa de pincha discos dieron de sí lo suficiente como para amansar al propio King-Kong. Comenzó en el escenario Subterfuge –discográfica independiente que apadrinó a Dover– con la actuación de Eskarlatines. A partir de ahí se fueron sucediendo las diferentes actuaciones. Con casi 50 grupos españoles, esta tercera edición ha apoyado como nadie a los grupos locales. El viernes oímos a los Chococrispis y a los New Model Army, el Sábado a los Mosquito Pick y a los sorprendentes Yum Yums, entre otras muchas promesas. Pero en el panorama del rock nacional destacó por encima de todos el guitarreo melódico de los "cañeros" Amphetamine Discharge. Hubo donde elegir y para todos los públicos; así, se vieron algunas canas saltar cuando salían a escena los incombustibles Motörhead, en un escenario donde dos horas antes aparecían una vez más los Suicidal Tendences, una banda de hard core metálico que disfruta cada vez que toca en España. Un buen aperitivo para la que quizá fue la actuación más radical del festival, The Cramps, que con ese estilo vampiresco que les caracteriza.

No tan acertados estuvieron The Offspring, que aunque sorprendieron con su nuevo look, sólo trajeron más de lo mismo.

Fallaron tres grupos. Junkie XL, Fabulosos Cadillacs y Smash Mouth. Los que no fallaron y sí nos deleitaron fueron Illya Kuryaki and the Valderramas. Y quien no cabe duda que dio la talla fue Molotov, esos chicanos raperos de corte revolucionario que reclaman con sus letras un futuro mejor para los más débiles. También tuvieron cabida los sonidos pop de Fresones Rebeldes y la moda Grunge de los británicos Teenage Funclub que hicieron saltar incluso al más pintado. Aunque para saltos los que vimos en las rampas y half-pipes que se instalaron junto al lago.

El Rock y la música electrónica ya se juntaron en la pasada edición con la presencia de Prodigy. Pero ha sido en ésta cuando ha tomado un protagonismo evidente, siendo plato fundamental. Massive Atack, abanderados del trip-hop, no tuvieron ninguna dificultad para que los asistentes nos olvidáramos de la lluvia. Donde no cayó ni una gota fue en la carpa Zoom Stage, allí tuvimos la oportunidad de ver cómo los Asian Dub Foundation mezclaban ritmos Jamaicanos, rap y guitarras eléctricas de forma virtuosa y virtua. También estuvieron Atari Teenage Riot, maestros en traducir las más explosivas energías rockísticas a la música por ordenador. Finalmente, tanto ajetreo nos llevó al Chill out de la zona de Boxes, lugar en el que, bajo sus toldos, mascamos las mezclas de los Dj´s.

Pero la sobredosis musical no nos impidió tintarnos el pelo o tatuarnos la piel, comprar la camiseta de nuestro grupo favorito o regalar algún colgante, sin olvidar la trepidante aventura que vivimos jugando en red con más de diez ordenadores. ¡Viva la fiesta!

E.G.P.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Cómo se consigue la toalla para el general?

Rodrigo Gacioppo. E-mail.

El coronel Leconte está necesitado de una toalla; tras hablar con el vigía, usa la corneta que obtuviste pescándola en el río, conseguirás la bandera americana. Una vez se halla ido el general entra y mueve el barril fuera.

BROKEN SWORD

¿Cómo se arreglan los tiradores del bar una vez arreglado el lavaplatos?

Ana Prieto. Granada.

En el bar, habla con Maguire sobre todos los tópicos posibles, en especial por las excavaciones, lo que te llevará a hablar con MacDevitts. Habla entonces con Ron y despídete pronto, pero sigue cerca esperando a que deje un trozo de alambre sobre la mesa; cuando estornude, apresúrate a coger el trozo de alambre. ¡Tendrás que ser muy rápido! Después de esto, habla con Sean Fitzgerald sobre las excavaciones, invítale a una cerveza y vuelve a preguntarle entonces sobre Sean Fitzgerald. Mientras Doyle esté bebiendo, intenta coger la toalla de debajo de su codo. Cuando Fitzgerald se haya ido y Maguire no aguante más, vuelve fuera y tapa los expendedores de cerveza; dentro otra vez, pídele al camarero un trago. Ya es hora de apoderarse de la joya de la que hablaba Maguire.

BROKEN SWORD 2

¿Qué hago en la isla en la que están los actores?

Jorge Blanco. E-mail.

Habla con Hawks, con Flash y con el especialista. Tras recoger algo de comida –bollos, tortitas y sirope–, examina y sacude cuidadosamente el arbusto cercano –hay que "usarlo" dos veces–, que contiene un avispero, luego habla con los dos actores, tras hablar de nuevo con Hawks, éste intenta rodar la escena del especialista, pero Bert no está por la labor; entrégale una tortita con sirope y otra tortita repuesta en el catering –tanto da que sea con sirope o sin él– a Bert, y éste te dirá que ya no puede más; luego usa dos bollos en el arbusto para provocar la estampida de las avispas sobre Bert, la acción pasa ahora a la playa, habla con Hawks.

He localizado el tesoro Ketch, ¿qué hago ahora?

Bernardo Rescalvo. Valladolid.

Al noroeste de la guarida, en los pantanos, hay un camino laberíntico por los bosques, entrando por la izquierda de nuevo en la pantalla de la guarida, hay un camino por el centro en el extremo derecho que es el que hay que seguir. Finalmente, encuentra el promontorio, en cuya cima las iniciales del pirata están grabadas en la roca, tras colocar el teodolito en los agujeros, úsalo para echar un vistazo. Hay que ir hacia la derecha poco a poco hasta encontrar, casi en el extremo, el destello del marcador. Mira el marcador y el pilar que queda justo encima de él; hecho esto, aparece una nueva salida por la derecha de la cima, vete por ahí.

Después de salir de la casa del principio, ¿qué hago?

Javi. Madrid.

Dirígete al Café y verás que no hay rastro de Lobineau, pero espérale sentado en una de las sillas libres, conversa con el hombre de al lado, ex-policía, antes gendarme, antiguo conocido de la primera parte del juego. Tras agotar los temas de conversación con él, puede intentar pedir un café al camarero... por dos veces, hasta que se lo trae, hay que interrogarle a fondo, especialmente para descubrir que la petaca que constantemente usa el gendarme contiene absenta... Apodérate de la petaca pero primero toma el café.

En el museo del capitán Drake ¿qué más tengo que hacer?

Álvaro Sánchez. Salamanca.

Habla con River, ya que es quien más conoce a Emily, él necesita una mosca para pescar. Usa la pluma del pirata con el gato, que la hará trizas, recoge uno de los trozos y se entrégaselo a River, y éste le dará una caracola. Dásela a Emily, y tras negociar un poco con ella, obtendrás la cruz, que colocarás en el agujero de la pluma... la luz que proyecta el farol sobre el mapa marca una isla cercana: la Isla de los Zombies, acude a ver a River y háblale de visitar la susodicha isla.

¿Cómo se coge la antorcha?

Jose Luis Díez. E-mail.

Una vez arriba, recoge la cartuchera y vuelve a descender, coge la antorcha y úsala con Titipoco –palabra– para encenderla, déjala caer en el charco de carburante y luego suelta la cartuchera en el fuego para crear caos y confusión.

DRÁSCULA

¿Cómo se consigue abrir la reja del castillo?

Juan Sánchez Fernández. E-mail.

Comprueba que el hombre-lobo ya no está de guardia, verás que hay un Torreón 4º al que te dirigirás; entra y baja, intenta abrir la reja y activa un detector, mira el detector, coge tornillos de lámina de la derecha de las rejas, sal, entra en el primer Torreón y baja. Ahí te encontrarás con Frankenstein: usa el cerebro y los tornillos en él, coge el enchufe del suelo y ponlo en el enchufe y mueve la palanca, sigue a Franky y dirígete hacia el fondo, entra en su dormitorio de verdad, con su ataúd y todo, abre el ataúd y quédate encerrado y atrapado.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo se consigue el diamante?

David Torres. Barcelona.

Al jugar hay que usar las cartas de la muerte que te dio la bruja, consiguiendo así un póker.

THE LAST EXPRESS

¿Cómo desactivo la bomba?

Guillermo Amaya. Castellón.

Te despierta otro lío en los compartimentos rusos, ve al vagón A, donde Alexander espira no sin antes advertirte de que se lleva a Tatiana del tren. Tienes una bomba a la vista, hay un panel de fusibles, allí lo localizarás. Tras la puerta abierta de los fusibles, encajada tras unas tuberías, una cajita sospechosa que hace tictac, tras subirla un poco, usa una de tus cerillas sobre la tubería para encenderla, quemar el aislamiento eléctrico de los cables que sujetan la bomba y recoger la cajita. Para desactivar la bomba hay que girarla 180 grados, quitar el pasador a las bisagras y colocar el telegrama sobre los electrodos a la derecha de la esfera del reloj del tren, que por cierto, había desaparecido del salón de fumadores.

¿Qué hay que hacer con el huevo?

Pablo Ruiz. E-mail.

Tienes que observar el huevo, hay que pulsar, en este orden, las piedras preciosas siguientes: trozo de tierra tocando la Antártida –gema verde–, Inglaterra, Tíbet, Isla de Pascua –Oeste de Chile– y Jerusalén. Las pistas están en la traducción del pergamino; se abrirá un orificio, mete el dedo en él y toca el silbato, intenta conseguir el dinero pero sin entregar el huevo, primero ponlo en el baúl. Más tarde, en el final del juego, lo necesitarás.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

UPRISING

PC CD

Introducid los siguientes códigos para conseguir ventajas:
CHUMP: Invulnerabilidad. Tenéis que presionar la M y teclear CHUMP y Enter.
DANGEROUS: Armas ilimitadas. Tenéis que presionar la M y teclear DANGEROUS y Enter.
TUFF ASS: Súper armas. Para entrar en esta modalidad, presionar la M y teclear TUFF y Enter.
SUPER CHUMP: Super velocidad e invulnerabilidad. Para acceder al modo SUPER CHUMP, previamente deberéis estar en el modo CHUMP. Una vez ahí, presionar la M y teclear CHUMP y Enter.
DANGEROUS CHUMP: Súper velocidad e invulnerabilidad. Para acceder al modo SUPER CHUMP, previamente deberéis estar en el modo CHUMP. Una vez ahí, presionar la M y teclear DANGEROUS y Enter.
TUFF ASS CHUMP: Súper armas e invulnerabilidad. Para entrar en esta modalidad, debéis estar ya en modo CHUMP. Una vez allí, presionar la M y teclear TUFF y Enter.
DANGEROUS SUPER CHUMP: Armas ilimitadas, súper velocidad e invulnerabilidad. Primeramente deberéis estar en el modo SUPER CHUMP, para luego presionar la M y teclear DANGEROUS y Enter.
TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP: Armas ilimitadas, súper armas, súper velocidad, invulnerabilidad. Hay que estar en el modo DANGEROUS SUPER CHUMP. Luego, presionar M y teclear TUFF ASS.



SEVEN KINGDOMS

PC CD

Para poder realizar los trucos, previamente tendréis que activar el modo cheat, y lo haremos tecleando **!!!@@@###**. Habiendo hecho esto, ya podréis presionar las diferentes teclas para conseguir las ventajas:
[: +20 en combate.
]: +20 en liderazgo, investigación, minería, manufacturación o religión.
': +20 en espionaje.
C: +1000 $ a nuestra cuenta.
\: +1000 unidades de comida.
T: Todos los pergaminos y avances tecnológicos.

STARCRAFT

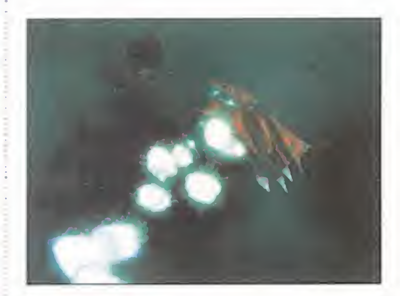
PC CD



Estas son las frases que tendréis que introducir durante la partida, presionando primero Enter para abrir la línea de mensaje y escribirlo, respetando tanto mayúsculas, como separaciones, etc.
power overwhelming: Modo Dios.
staying alive: Continúa la misión a pesar de finalizar los objetivos con éxito.
there is no cow level: Completaremos la misión que esté en curso.
whats mine is mine: enormes cantidades de mineral.
breathe deep: enormes cantidades de gas.
something for nothing: todas las mejoras y avances.
black sheep wall: mapa al completo.
modify the phase variance: posibilidad de construir cualquier edificio por avanzado que sea.
war aint what it used to be: desactiva la niebla de batalla.
food for thought: posibilidad de construir todas las unidades que queramos sin necesidad de granjas.
ophelia: podemos elegir el nivel que queramos.

WING COMMANDER: PROPHECY

PC CD



Tras introducir la palabra "**dynomite**" en la pantalla de la cabina, teclear **CTRL + C** para activar y desactivar las colisiones; **CTRL + L** para activar y desactivar la invulnerabilidad y **CTRL + F12** para destruir al objetivo que tengas en ese momento seleccionado.
Otro truco interesante es que en la mision 0 del simulador, acércaos a la base TCA y disparadle. Aparecerá un Dralthi llamado hrai Hhallas. Perseguidle y destruidle antes de que salte al hiperespacio, momento en el que aparecerán cuatro Vaktoth hrai Hhallas que os atacarán. Derrotadles y proceded a realizar la misión de forma habitual. Una vez la finalicéis, en vez de ir al lugar normal, seremos transportados a una zona adicional en la que tendremos que defender al Midway de tres Vaktoth.

YOSHI'S STORY

NINTENDO 64

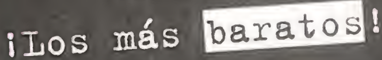
Id a la fase de los dragones de hueso en el modo historia (Página 2, fase 2). Recorred todo el nivel hasta llegar a la zona en la que hay tulipanes de los que nos convierten en huevo. Dirigios al tulipán que hay a la izquierda de Miss Warp #4. Coméroslo y disparáos hacia arriba. Justo cuando vayáis a llegar al techo, eclosionad, romped la burbuja con una interrogación y recoger la pelota de futbol que saldrá de su interior. Ahora, acabad la fase como siempre y podréis elegir un yoshi negro que antes no estaba.





MAIL

www.centromail.es



¡Los más baratos!

¿Dónde pensabas comprar TU JUEGO favorito?









Como en una carrera real, haz los ajustes que consideres oportunos, arranca tus motores y en marcha.... Disfruta de un auténtico simulador de rallies. Cambios de condiciones meteorológicas durante la carrera. Una gran variedad de opciones y modos.

Elige el tipo de carrera, arranca motores y llega el primero en cada una de las 16 carreras para el campeonato. **7.495 ptas.**





En Centro Mail tus juegos están antes y son más baratos

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆934 656 276
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
Manresa C/ Angel Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 222 717

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Morería, 10 NUEVO CENTRO

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. NUEVO CENTRO
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentro II. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor NUEVO CENTRO

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

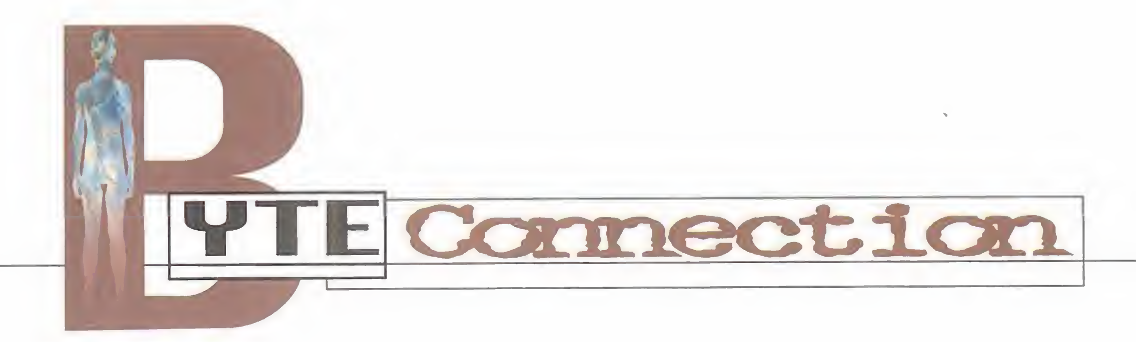
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es



Conexión café

Demasiados bytes. Demasiados datos. Demasiada información. Hasta el reloj digital de gran tamaño que preside el mostrador del "cyber-café" parece haberse vuelto un poco loco y sus números formados con palitos de cristal líquido ofrecen extrañas formas y raras cifras –igual que los números rojos de la portada de aquel «Ghost in the Machine» del grupo The Police– al que quiera observarlos para consultar el tiempo transcurrido de su viaje por Internet. Siempre es agradable y apetitoso tomarse un buen "capucchino" mientras se contempla tranquilamente a un puñado de "ratones" deslizándose veloces por alfombrillas que en letras grandes muestran el logotipo del local: "Quake II, Cyber-Café", dirigidos por otro puñado de usuarios-pasajeros cuyas tazas de aromática esencia dejaron, hace ya rato, de humear el vapor que trían recién salidas de la cafetera. Pero parece no importarle a nadie.

Ajenos a las autopistas, calles y bifurcaciones que los internautas esquivan para conseguir ese precioso dato que los hará felices por un día –mañana habrá más cosas para buscar–, en otra zona local, otros clientes y amigos, funda en la cintura, móvil desenfundado y carcasa con más "muescas" que la barra de un bar del viejo western, consumen los granitos de tiempo de sus relojes de arena, conectados con alguien que se encuentra en algún punto del planeta-gsm, intercambiando léxico, vocabulario, intimidades y secretos en lo que parece un inacabable "maratón-satélite" por ganar el primer puesto del concurso "Premio al Mejor Parlante del Mes" –con tarifa doble y multa de cuota extra–. Imagino que si es cierto eso que dicen de lo perjudicial de abusar de los teléfonos móviles en el interior de locales cerrados, estoy seguro de que en el breve plazo de una semana más de uno de los que ahora aquí estamos disfrutando, habremos agarrado alguna mutación celular gigante y nos habrá salido escamas como a las Tortugas Ninja. Pero a nadie parece preocuparle mucho estas cosas.

Y si no, basta con mirar a aquel tipo, ese de la mesa número tres, que se ha venido al cyber-local con su oficina portátil a cuestas, como un caracol lo haría con su casa en un día de impetuosa tormenta. No sólo llama la atención su traje oscuro, gafas a lo "Blues Brothers" y pantalón de corte estrecho; la velocidad con la que golpea las teclas del ordenador, los guantes de látex que lleva puestos –igualitos a los de Dexter en su Laboratorio– y el montón de papel perforado que su pequeña impresorta –adosada al lateral del portfolio– desparrama por el suelo, suscitaría un extenso "corrillo" de espectadores en cualquier lugar del globo terráqueo. Pero claro, para darse cuenta de estas cosas hay que ser un buen observador, y aquí está todo el mundo pegado a su pantalla privada sin querer saber nada más. Y hacen bien; un buen "navegante" no debe perder nunca el rumbo del barco..., ¡por si las colisiones con los icebergs! Por eso, no estuve en vano durante tres largos alis terminando aquel curso de "Espías Homologados por Correspondencia" donde ofrecían un cutre maletín negro de imitación-cuero –con cremallera como las carpetas de los colegiales– que incluia un increíble surtido: gafas de plástico con nariz y bigote –idénticas a las de Zak McKraken en «The Alien Mindbenders»–, dos cuadernos de cuadritos y uno de rayas, tres bolígrafos paper-mate –cuya tinta se borraba sin dejar huella–, y una calva y cicatriz postizas, al estilo "Las Mil Caras del Agente Secreto" de aquel entonces (o al de El Santo –Val Kilmer– de hoy para los actualizados).

Al finalizar el curso, la acedemia anterior de "E.H.C" sorteaba cinco fabulosos computadores "ZX-Spectrum" para delicia de los alumnos aplicados que habían logrado proeza de aguantar y terminar el curso al completo, junto con cinco casetes originales de los juegos: «Dan Dane», «Navy Moves», «Eliminator», «Freddy Hardest en Manhattan Sur», y el recomendado «Mission: Impossible» –a 440 pesetas de ¡aquel entonces!–.

¡Otro sólo bien cargado, por favor! Grita uno de los navegantes mientras apunta en un pequeño cuaderno de notas su "bookmark" número –posiblemente– diezmil quinientos setenta y tantos para su posterior archivo secreto. El delicioso aroma del café inunda el ambiente; las tazas se amontonan; la cafetera va a estallar de un momento a otro de tanta presión-descomprensión... A nadie le importa. Una preciosa chica vestida de color "carmesí" de las cortinas del local contonea su maravillosa silueta –nada que envidiar a la Jessica Rabitt– mientras se desplaza con una bandeja para retirar las tazas frías que los clientes olvidaron de tomarse. Al pasar por mi lado, se me ocurre decir ese tópico de: ¡Maravilloso el capucchino! ¿lo hiciste tú? Ella, sin responder, sonríe con sus labios "rojo-pasión-de-china-blue", y se aleja con su movimiento de piernas y cintura dejando una estela de "fuego" a su alrededor. Y de repente, todo aquel decorado de navegantes, ordenadores, datos y móviles comienza a derretirse igual que los viejos "relojes blandos" lo hacían en aquella impactante pintura de Dalí. Alguien lo dijo en alguna parte... "Es sólo información... demasiada información... ¡pero me gusta!"

Rafael Rueda

ORDENADORES TECNOWAVE

BASIC

Caja Mini-torre
Placa con socket 7
Micro IBM/CYRIX 200 Mhz con la tecnología MMX
Tarjeta gráfica PCI (2Mb)
Disco duro 2.1
Sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 16 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces
Micrófono

IVA INCLUIDO
99.900



intel®
INTEGRADOR AUTORIZADO nº 11495

TECNOwave

HOME

PENTIUM II

Caja semi-torre
Placa con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Sonido 16 bits (Compatible Sound Blaster)
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES — 3 AÑOS MANO DE OBRA

IVA INCLUIDO
233- 154.900
266- 164.900
300- 189.900
333- 214.900

HOME-MMX

Caja Mini-torre
Placa con chipset TX-PRO
Micro Intel Pentium MMX™
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Sonido 16 bits (Compatible Sound Blaster)
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUIDO
200- 124.900
233- 134.900

PENTIUM II

Caja semi-torre ATX (Lujo)
Placa Intel ATLANTA ®
con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica Trident AGP (4 Mb)
Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido Sound Blaster AWE 64
CD-ROM Creative 24X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" GoldStar LG-44i
Teclado Windows´95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES — 3 AÑOS MANO DE OBRA

intel inside pentium II

IVA INCLUIDO
233- 209.900
266- 219.900
300- 244.900
333- 269.900

POWER MMX

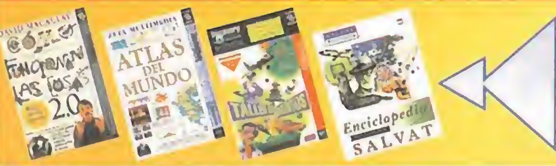
Caja Mini-torre (Lujo)
Placa con chipset Intel 439-TX
Micro Intel® Pentium MMX
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (4 Mb)
Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 PnP
CD-ROM Creative 24X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" LG-44i
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

intel inside pentium

IVA INCLUIDO
200- 149.900
233- 159.900

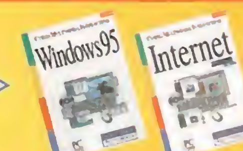


[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]



POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR, TE REGALAMOS TODO ESTE SOFTWARE (1)







* TU ORDENADOR A LA CARTA

MEMORIAS

32 Mb EDO a 64 Mb EDO	7.500
32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM	10.000
32 Mb SDRAM a 128 Mb SDRAM	32.000

SOFTWARE

Windows 95 R2	15.800
Lotus SmartSuite	4.500
OS/2 Warp	9.000

DISCOS DUROS

Linea HOME	
2,1 a 2,5 U-DMA2	2.000
2,1 a 3,2 U-DMA2	6.000
2,1 a 4,3 U-DMA2	7.000
Linea POWER	
2,1 Fujitsu a:	
2,6 U-DMA2 Fujitsu	4.000
3,2 U-DMA2 Fujitsu	6.000
4,3 U-DMA2 Fujitsu	10.500
5,2 U-DMA2 Fujitsu	24.000
6,4 U-DMA2 IBM	25.000
8,4 U-DMA2 IBM	42.000

TECLADO

Win95 a Mecánico W95/PS2	2.000

TARJETAS DE SONIDO

Linea HOME	
Sonido 16 bits a Sound Blaster 16	6.000
Linea POWER	
Sound Blaster 16 a:	
Sound Blaster AWE 64 value	6.500
Sound Blaster AWE 64 Gold	20.000
Maxi Sound Dynamic 3D	8.000

TARJETAS GRÁFICAS

AMPLIACIÓN SVGA (2MB)	3.000
S3-Virge 2Mb a:	
M. Mystique 220 4Mb	10.000
M. Millenium II-4Mb	28.000
M. Millenium II-8Mb	43.000
M. Productiva G100 AGP 8 Mb	10.000
Diamond Viper 330 PCI	11.000
Diamond Viper 330 AGP	10.000
Fire GL Pro 1000	26.500

IMPRESORAS

Epson Stylus 300	22.990
Epson Stylus 400	29.990
Epson Stylus 600	41.990
Epson Stylus 800	56.990
Hp Deskjet 400L	22.990
Hp Deskjet 670c	30.990
Hp Deskjet 690c PLUS	34.990
Hp Deskjet 720c	43.990
Canon BJ-4300	33.990

MONITORES

Linea HOME	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	8.500
14" 0,28 BR NE a 14" GOLDSTAR	7.000
Linea POWER	
14" LG a 15" LG-57i	19.000
14" LG a 17" LG-77i	50.000
14" LG a 15" Samsung SM500s	15.000
14" LG a 15" Samsung SM500b	22.000
14" LG a 15" Samsung SM700s	62.000
14" LG a 15" Samsung SM700p	99.000
14" LG a 15" Sony 100ES	32.000
14" LG a 15" Sony 200ES	82.000

CAJAS

Linea HOME	
Minitorre a Semitorre	2.000
Linea POWER	
Minitorre Lujo a Semitorre Lujo	8.600
Minitorre Lujo a Torre Lujo	10.500

MODEM

Interno HSP-33,6	8.500
Supra V34	14.000
Supra 56K interno	18.000
Supra 56K externo	22.000
Incluye kit de conexión y acceso Internet	

OFERTAS

Impresora CANON BJC-250+Escaner Primax Color + Software de reconocimiento de voz Voice Type
31.990

Aceleradora gráfica Maxi-Gamer 3Dfx+ el juego POD
22.990

Modem Pocket Tellink 33,6+ 3 meses de conexión gratis a Internet
14.990

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.
(1) Excepto modelo BASIC





precios i.v.a. incluido

PRIMAX

ESCANERS — 2 AÑOS DE GARANTIA




COLOR — OFERTA 6.990



SOBREMESA 4800 DIRECT — OFERTA 12.900
4800 DPI. Manual en castellano



SOBREMESA 9600 DIRECT — 19.900



SOBREMESA PHODOX — 29.500



SOBREMESA 4800 JEWEL — 23.900
SCSI • 4800 DPI
Incluye Controladora

SOBREMESA PROFI 9600 — 39.900
SCSI • Resolución de 600x1200

SUBWOOFER / ALTAVOCES

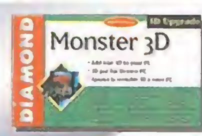


- 60 W — 2.990
- 120 W — 5.990
- Subwoofer — 12.990
- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

ACELERADORAS 3Dfx



MaxiGamer 23.990



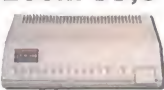
Monster 23.990
3D Monster II
8 MB 42.990
12 MB CONS.

Maxi Voodoo 2
8 Mb 38.990
12 Mb 45.990

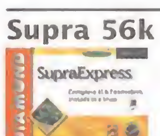


Creative Blaster (+ JUEGOS)
8 Mb 39.990
12 Mb 52.990

MODEMS



Zoom 33,6
Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada.
Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantia.
Int: 16.990
Ext: 19.990



Supra 56k
Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 56 k por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.
Int: 18.990
Ext: 22.990



US-Robotic 33,6
Ext: 26.990
Int: WinModem 19.990

Kit Conexión y Acceso GRATIS a Internet al comprar cualquier modelo

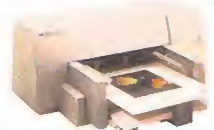
REGRABADORAS



Kit Traxdata 2*2*6 — 72.990
Compuesto por Regrabador IDE+Software de grabación+Rotuladores +CD Virgen+CDRW Virgen+Rotulador

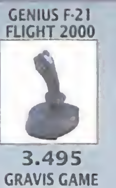
CDR Traxdata (Plata): 295
Etiquetadora Traxdata CDs: 5.990

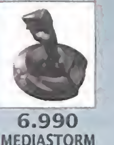
IMPRESORAS

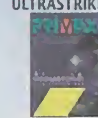
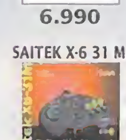
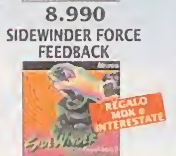
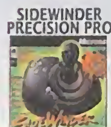
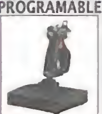


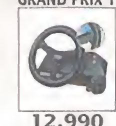
Hewlett Packard 400L	23.990
Hewlett Packard 670	32.990
Epson Stylus 300	24.990
Epson Stylus 400	31.990

JOYSTICKS





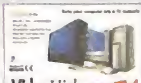




Producto	Precio
FIRESTORM ULTRASTRIKER	4.990
GENIUS F-21 FLIGHT 2000	3.495
GRAVIS ANALOG PRO	4.990
GRAVIS BLACKHAWK	6.990
GRAVIS FIREBIRD 2	13.990
GRAVIS GAME PAD	3.990
GRAVIS GAME PAD PRO	6.990
GRAVIS THUNDERBIRD	8.990
MEDIASTORM ULTRASTRIKER MAX	5.990
POWERSTATION	5.990
SAITEX X36F PROGRAMABLE	15.995
SAITEK X-6 31 M	3.995
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK (REGALO MDK o INTERSTATE)	28.990
SIDEWINDER PRECISION PRO	13.990
THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP	25.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS	24.990
THRUSTMASTER F-16 TQS	24.990
THRUSTMASTER FORMULA T-2	20.990
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	12.990
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT.	15.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD	8.990
THRUSTMASTER RAGE 3D	7.990
THRUSTMASTER TOP GUN	7.990
THRUSTMASTER X FIGHTER	11.990
VOLANTE+PEDALES PER4MER	10.990

Genius

Producto	Precio
EASY-MOUSE	1.495
TRACK BALL	3.490
COLOR PAGE VIEW	13.490
SCANMATE COLOR DELUXE	7.990
EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo	10.990
VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.	15.990



Sound BLASTER — CREATIVE



Sound BLASTER AWE 64 VALUE — 15.990
SB AWE 64 PNP Gold



Sound BLASTER 16 Plug & Play — 8.990

WEBCAM 14.990
WEBCAM II 17.990

CABLE MIDI	3.490
MICROFONO	990
CABLE JOYSTICK DOBLE	1.990

iomega

JAZ SCSI interno	54.990
JAZ SCSI externo	64.990
ZIP externo Paralelo	24.990
ZIP externo SCSI	24.990
DISCO JAZ 1 GB	16.990
DISCO ZIP 100 Mb	2.490

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA

Pentlum 439 TX (5500)	14.990
Intel Atlanta	29.900
Intel Seattle/Sevilla	39.990
Intel Mual/Murcia	39.990

CONTROLADORA

ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
SCSI Adaptec 1505 ISA AVA	11.490
SCSI Adaptec 1520B ISA	14.990
SCSI Adaptec 1542 ISA OEM	36.990
SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	34.990
SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990

DISCO DURO (30 meses de garantia)

2,1 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	28.990
2,6 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	32.990
3,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	34.990
4,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	39.990
5,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	49.990
6,4 Gb IDE U-DMA2 IBM	54.990
8,4 Gb IDE U-DMA2 IBM	69.990

MICRO EN CAJA (3 años de garantia)

INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
INTEL PENTIUM MMX 166	22.990
INTEL PENTIUM MMX 200	24.990
INTEL PENTIUM MMX 233	34.990
INTEL PENTIUM II 233	49.990
INTEL PENTIUM II 266	59.990
INTEL PENTIUM II 300	84.990
INTEL PENTIUM II 333	109.990
INTEL PENTIUM II 350	139.990
INTEL PENTIUM II 400	189.990
INTEL CELERON 266	36.990

TECLADO

Teclado membrana Win95	2.990
Teclado mecánico Win95	4.990

MEMORIA (3 años de garantia)

SIMM 1Mb 30 contactos	1.490
SIMM 4Mb	1.490
SIMM 8Mb	2.690
SIMM 16Mb	4.990
SIMM 32Mb	9.990
SIMM 4Mb EDO	1.490
SIMM 8Mb EDO	2.490
SIMM 16Mb EDO	4.990
SIMM 32Mb EDO	8.490
DIMM 32Mb SDRAM	8.990
DIMM 64Mb SDRAM	19.990
DIMM 128Mb SDRAM	44.990
Memoria Amp SVGA 1Mb (60 ns)	1.990

TARJETA GRÁFICA SVGA

PCI S3 Virge 2Mb	6.990
PCI S3 Virge 4Mb	9.490
PCI Matrox Mystique 220-4Mb	17.990
PCI Matrox Millenium-II 4Mb	31.990
PCI Matrox Millenium-II 8Mb	39.990
AGP Productiva G100-8Mb	17.990
PCI Viper 330 4Mb	19.990
AGP Viper 330 4Mb	21.990

MONITOR (3 años de garantia)
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación no entrelazados, sistema de ahorro de energia.

LG 14" 44i	32.990
LG 15" 57i	52.990
SAMSUNG 15" SM500s	48.990
SAMSUNG 15" SM500b	54.990
SONY 15" Est	84.990
EIZO 15"	84.990
LG 17" 77I	99.990
SAMSUNG 17" SM700S	99.990
SAMSUNG 17" SM700P	134.990

CD ROM

CREATIVE IDE 24X (OEM)	11.990
LG-GOLDSTAR IDE 32X	13.990
AOPEN IDE 36X	15.990
CD-R Virgen Traxdata	300
CD-R Virgen Bulk	225

DISQUETERA

3,5" 1,44 Mb	3.990

VENTILADOR

Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200	1.190
Ventilador PENTIUM PRO	3.990

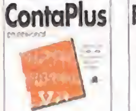
CAJA

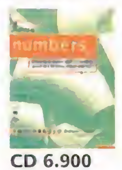
Minitorre	3.990
Semitorre	5.990

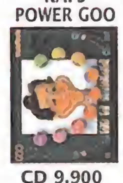
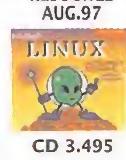
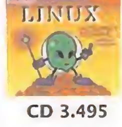
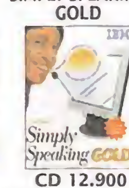
902•17•18•19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/05/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

UTILIDADES

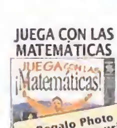


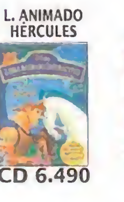


- CONTAPLUS PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950
- FACTURACION PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950
- HOME NUMBERS´98 — CD 6.900
- KAI'S PHOTO SOAP — CD 9.900
- KAI'S POWER GOO — CD 9.900
- LINUX DEVELOPER´S RESOURCE AUG.97 — CD 3.495
- PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
- PICTURE IT! 2.0 — CD 9.900
- PKZIP WINDOWS 2.50 — PC 9.990
- ULEAD PHOTOIMPACT 3.0 — CD 11.990
- VIA VOICE GOLD — CD 34.900
- VOICE TYPE SIMPLY SPEAKING GOLD — CD 12.900

EDUCATIVOS




- ANIMALES INCREIBLES — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- BIG JOB — CD 4.900
- CONTAR Y AGRUPAR — CD 4.900
- CURSO DE PINTURA Y DIBUJO — CD 4.990
- DESASTRE CLIMÁTICO — CD 4.900
- DESASTRE ECOLÓGICO — CD 4.900
- EST. GRÁF. HERCULES — CD 5.990
- JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- JUEGA CON LAS PALABRAS — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- L. ANIMADO HÉRCULES — CD 6.490
- L. ANIMADO JOROBADO NOTRE DAME — CD 6.490
- NODDY — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- PINGU — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- PIRATAS — CD 4.900
- SUMAR Y RESTAR — CD 4.900
- TAMAGOTCHI — CD 5.795
- TWINS IN TROUBLE — CD 995
- WALLACE & GROMIT — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

INTERNET

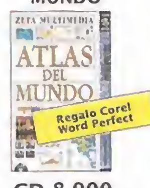
KIT INTERNET MERIDIAN



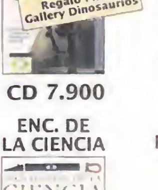
Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovía. Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.* Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...* Versión completa de *Microsoft Internet Explorer 4.0* y todos sus componentes adicionales. *Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow.* Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

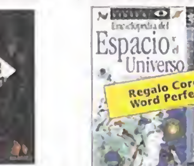
- CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO — 2.900
- CONEXIÓN ANUAL COMPLETO — 9.900

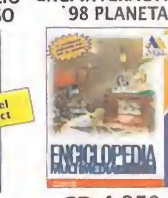
OBRAS DE CONSULTA



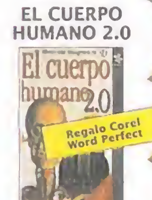
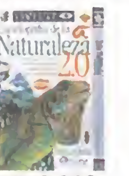
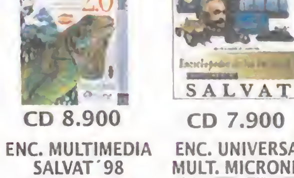






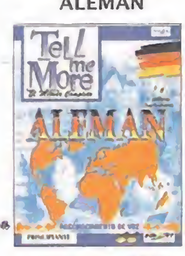



- ATLAS DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- ATLAS MULT. SALVAT — CD 7.900 (Regalo Androute España-Portugal)
- ATLAS MUNDIAL INTERACTIVO PLANETA´98 — CD 4.950
- CASTILLO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- CONEXIONES — CD 7.900
- DINOSAURIOS — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- E-ATLAS — CD 4.995
- EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 9.900
- ENCARTA' 98 CASTELLANO — CD 18.990
- ENC. DE LA CIENCIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- ENC. DE LA NATURALEZA 2.0 — CD 8.900
- ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT — CD 7.900
- ENICLOPEDIA DEL CINE ESPAÑOL — CD 6.950
- ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- ENC. INTERACTIVA ´98 PLANETA — CD 4.950
- ENC. MULTIMEDIA SALVAT´98 — CD 14.900
- ENC. UNIVERSAL MULT. MICRONET — CD 14.500
- FELINOS — CD 7.900
- GUIA DEL SEXO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- HISTORIA DEL ARTE SALVAT — CD 14.900
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- LA TIERRA — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- SALVAJE — CD 4.900
- TALLER DE INVENTOS — CD 4.900
- TU COCINA — CD 4.990

IDIOMAS



TELL ME MORE INGLES
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- NEGOCIOS 8.990
- PRINCIPIANTE 6.990



TELL ME MORE ALEMAN
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990



TALK TO ME

INGLÉS
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

FRANCÉS
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

ALEMÁN
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

ITALIANO
- AVANZADO NEGOCIOS 4.990
- PRINCIPIANTE INTERMEDIO 3.990



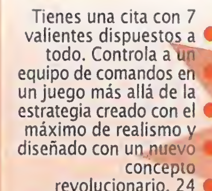
ENGLISH + V.2
- AVAN/INTERM 3.995
- PRINCIPIANTE 3.995



INGLES CON RAYMAN
- AVANZADO 5.990
- BÁSICO 5.990
- INICIACIÓN 3.990
- INTERMEDIO 5.990



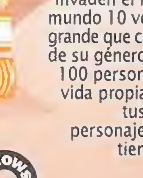
estrategia · rol · mesa · inteligencia



COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Tienes una cita con 7 valientes dispuestos a todo. Controla a un equipo de comandos en un juego más allá de la estrategia creado con el máximo de realismo y diseñado con un nuevo concepto revolucionario. 24 misiones. 6 personajes. Más de 40 tipos de tropa

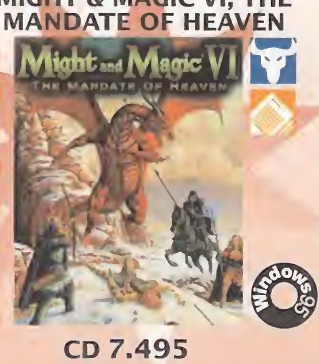


CD 6.795

MIGHT & MAGIC VI, THE MANDATE OF HEAVEN

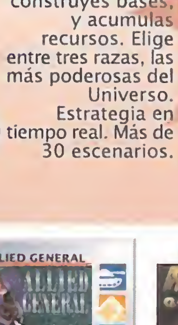
La dinastía de Ironfist está siendo destruida mientras calamidades y plagas malignas invaden el reino. Un mundo 10 veces más grande que cualquiera de su género. Más de 100 personajes con vida propia. Diseña tus propios personajes. 3D en tiempo real.

CD 7.495

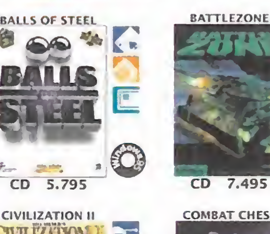
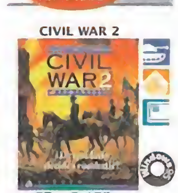
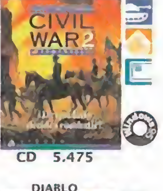
STARCRAFT

Juego de estrategia ambientado un mundo galáctico. Agudiza tu ingenio. No cometas errores, mientras construyes bases, y acumulas recursos. Elige entre tres razas, las más poderosas del Universo. Estrategia en tiempo real. Más de 30 escenarios.

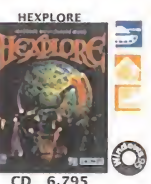
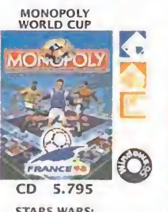
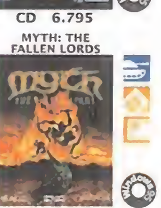



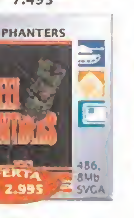
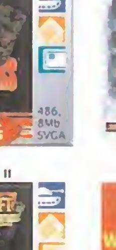
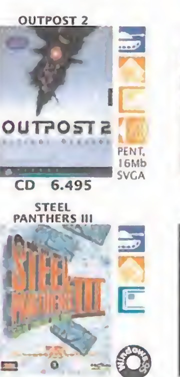
CD 5.995



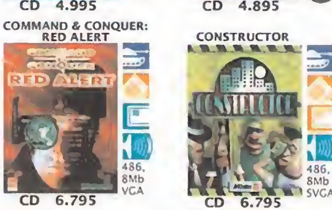


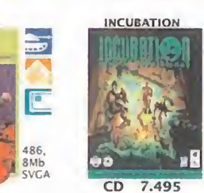





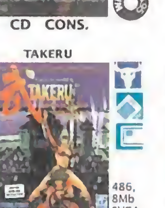
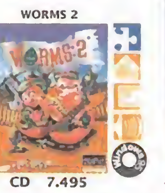
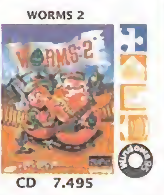







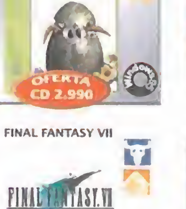








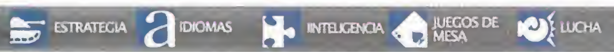


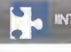
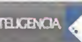


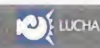
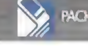




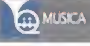
- 3D ULTRA PINBALL — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- 3D ULTRA PINBALL 3 — CD 5.475
- ACES REVENGE — OFERTA CD 995
- AD&D DESCENT TO UNDERMOUNTAIN — PENT, 32Mb SVGA — CD 7.495
- ADDICTION PINBALL — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.995
- AGE OF EMPIRES — CD 7.495
- ALLIED GENERAL — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- ARMOR COMMAND — CD 7.495
- ARMY MEN — CD CONS.
- ATMOSFEAR — 486, 4Mb SVGA — CD 2.795
- AZRAEL'S TEAR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- BALLS OF STEEL — CD 5.795
- BATTLEZONE — CD 7.495
- BEAST WARS — CD 5.795
- BETRAYAL IN ANTARA — 486, 16Mb SVGA — CD 4.995
- BOGGLE — CD 4.895
- CAESAR II — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- CHAOS ISLAND: THE LOST WORLD — CD 7.495
- CHESSMASTER 4000 — OFERTA CD 2.995
- CIVIL WAR 2 — CD 5.475
- CIVILIZATION II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- COMBAT CHESS — CD 2.795
- COMMAND & CONQUER — OFERTA CD 1.990
- COMMAND & CONQUER: RED ALERT — 486, 8Mb VGA — CD 6.795
- CONSTRUCTOR — 486, 8Mb SVGA — CD 6.795
- CREATURES — OFERTA CD 2.990
- DARK OMEN — CD 6.795
- DARK REIGN — CD 7.495
- DIABLO — CD 8.495
- DUNE 2000 — CD 6.795
- DUNGEON KEEPER — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- EARTH 2140 — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.995
- EVOLUTION — CD 4.900
- FALLOUT — CD 7.495
- FINAL FANTASY VII — CD CONS.
- GALAPAGOS — CD 6.495
- GETTYSBURG — CD 6.495
- HELLFIRE (EXP. DIABLO) — CD 3.995
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- HEXPLORE — CD 6.795
- IMPERIALISM — CD 7.495
- IMPERIUM GALACTICA — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- INCUBATION — CD 7.495
- LA SOMBRA SOBRE RIVA — 486, 8Mb VGA — CD 4.995
- LORDS OF MAGIC — CD 6.495
- MAGIC EL ENCUENTRO — CD 7.995
- MAX — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- MONOPOLY WORLD CUP — CD 5.795
- MYTH: THE FALLEN LORDS — CD 7.495
- OUTPOST 2 — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- PANZER GENERAL II — CD 7.495
- PAX IMPERIA: EMINENT DOMAIN! — CD CONS.
- PRO PINBALL: TIMESHOCK — PENT, 8Mb SVGA — CD 2.795
- RISING LANDS — CD 6.995
- RISK — CD 5.795
- SEVEN KINGDOMS — CD 7.495
- STARS WARS: REBELION — CD CONS.
- STEEL PHANTERS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- STEEL PANTHERS III — CD 7.495
- SYYRAH — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895
- TAKERU — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895
- TERCER MILENIO — CD 7.495
- THEME HOSPITAL — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- TOTAL ANNIHILITION — CD 7.495
- UBIK — CD 7.495
- WARBREEDS — CD 6.795
- WARCRAFT II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- WARGAMES — CD CONS.
- WARHAMMER — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- WORMS 2 — CD 7.495
- WORMS UNITED — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- Z — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990







ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98

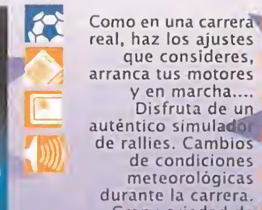
Clima, tiempo, idioma, repeticiones, cámaras, dorsales, ... un amplio abanico de opciones antes de cada encuentro, un mayor ajuste gráfico y una mejorada jugabilidad te permite llevar el mundial a casa y además sin entradas...



CD 5.495

PC FUTBOL 6.0 EXTENSION 1

Todos los datos de la 1ª vuelta, resultados, fichajes, goles,..., Patch 3dFX para el simulador, y además PC CALCIO 6.0 y PC FUTBOL Argentina torneo de apertura.



CD 2.350

PROST GRAND PRIX

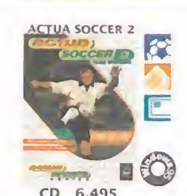
Como en una carrera real, haz los ajustes que consideres, arranca tus motores y en marcha.... Disfruta de un auténtico simulador de rallies. Cambios de condiciones meteorológicas durante la carrera. Gran variedad de opciones. Arranca motores y llega el primero en cada una de las 16 carreras para el campeonato.



CD 7.495



- 3D ULTRA MINI GOLF — CD 3.995 (486, 8Mb VGA)



- ACTUA SOCCER 2 — CD 6.495



- ADIDAS POWER SOCCER '98 — CD CONS.



- ANDRETTI RACING '98 — CD 5.795
- BASEBALL PRO '98 — CD 4.975



- BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF — CD 7.495



- CART PRECISION RACING — CD 7.495



- DARK RIFT — CD 6.495
- DAVIS CUP TENNIS — OFERTA CD 1.995 (486, 8Mb SVGA)



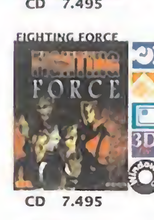
- DAYTONA USA DELUXE — CD 7.495
- DEATH RALLY — OFERTA CD 1.990 (486, 8Mb VGA)



- F1 RACING SIMULATION — CD 8.495



- FATAL RACING — OFERTA CD 1.990 (486, 4Mb VGA)
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 — CD 5.495



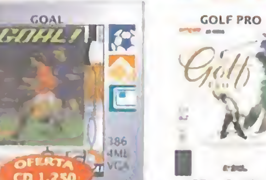
- FIGHTING FORCE — CD 7.495



- FORMULA 1 — CD 7.495



- FUTBOL MANAGER '98 — CD 5.795
- FUTBOL PRO — OFERTA CD 750



- GOAL — OFERTA CD 1.250 (386, 4Mb VGA)



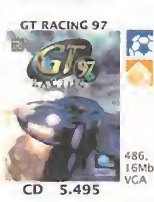
- GOLF PRO — CD 2.795



- GRAND PRIX LEGEND — CD CONS.



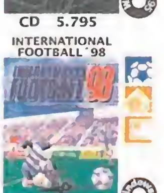
- GRAND PRIX MANAGER — OFERTA CD 1.995 (486, 4Mb VGA)
- GRIPPED OFF-ROAD RACING — CD 5.475



- GT RACING 97 — CD 5.495 (486, 16Mb VGA)



- IGNITION — CD 4.895 (PENT, 8Mb SVGA)



- INTERNATIONAL FOOTBALL '98 — CD CONS.



- INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP — CD 5.995
- JACK NICKLAUS 5 — CD 5.795



- KICK OFF 98 — CD 2.795



- KIKO WORLD FOOTBALL 98 — OFERTA CD 3.995



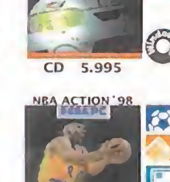
- LAST BRONX — CD 5.795
- MADDEN NFL '98 — CD 5.795



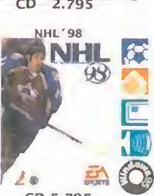
- MANIC KARTS — OFERTA CD 1.250 (486, 8Mb SVGA)



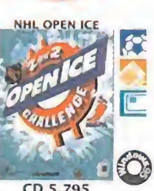
- MANX TT — CD 6.495
- MOTO RACER — CD 6.495



- NBA ACTION '98 — CD 5.795
- NBA LIVE '98 — CD 5.795



- NHL '98 — CD 5.795



- NHL OPEN ICE — CD 5.795



- PC FUTBOL 6.0 — CD 2.795
- POWERBOAT RACING — CD 7.495



- RALLY CHALLENGE — CD 4.995



- RALLY CHAMPIONSHIP (GOLDEN LINE) — OFERTA CD 1.990 (486, 16Mb SVGA)
- REDLINE RACER — CD 6.795





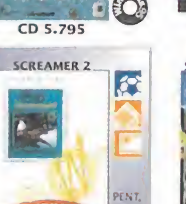
- ROAD RASH — OFERTA CD 2.990



- ROLAND GARROS — CD 6.495 (486, 8Mb SVGA)



- SAMPRAS TENNIS 97 — CD 7.495 (PENT, 8Mb VGA)



- SCREAMER 2 — OFERTA CD 1.990 (PENT, 8Mb SVGA)



- SCREAMER RALLY — CD 3.895 (PENT, 16Mb SVGA)
- SEGA RALLY CHAMPIOSHIP — CD 7.495



- SEGA TOURING CAR — CD 5.795



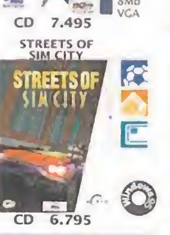
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 — OFERTA CD 2.990 (486, 4Mb SVGA)
- SIERRA SPORTS GOLF — CD 4.975



- SPEED DEMONS — CD 2.795 (486, 8Mb SVGA)



- SPEEDBOAT ATTACK GT — CD 6.495



- STREETS OF SIM CITY — CD 6.795



- SUPER LEAGUE PRO RUGBY — OFERTA CD 1.990 (486, 8Mb VGA)
- SUPER MATCH SOCCER — CD 6.795



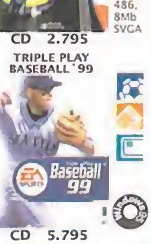
- TIME WARRIORS — CD 3.950 (PENT, 8Mb SVGA)



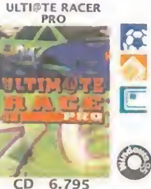
- TNN 96 — OFERTA CD 2.990 (386, 4Mb VGA)



- TOCA TOURING CAR — CD 7.495
- TOSHIDEN — OFERTA CD 1.990 (486, 8Mb SVGA)



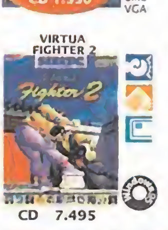
- TRIPLE PLAY BASEBALL '99 — CD 5.795



- ULTIMATE RACER PRO — CD 6.795



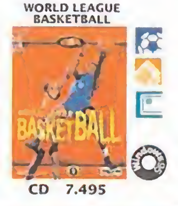
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 — OFERTA CD 2.495 (486, 8Mb SVGA)



- VIRTUA FIGHTER 2 — CD 7.495



- VIRTUAL KARTS — OFERTA CD 1.995 (486, 8Mb VGA)



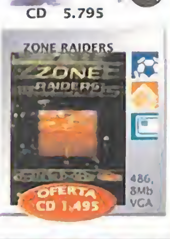
- WORLD LEAGUE BASKETBALL — CD 7.495



- WORLD LEAGUE SOCCER '98 — CD CONS.



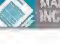
- WORLD RALLY FEVER — OFERTA CD 1.995 (486, 4Mb VGA)
- WORLDWIDE SOCCER — CD 6.495



- ZONE RAIDERS — OFERTA CD 1.495 (486, 8Mb VGA)

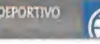




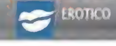










MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



arcade plataformas

FORSAKEN

Elige un personaje entre 16 cada uno con características diferentes y adéntrate en los recónditos pasillos y recámaras futuristas de cada uno de los niveles en los que encontrarás multitud de peligrosos enemigos. Láser, torpedos, un arsenal para ti....



CD 7.495

PANDEMONIUM 2

Una carrera delirante por las montañas rusas. Acompaña a Nikki y a Sid en su aventura para impedir que la malvada reina capture el cometa mágico. Vivirás auténticas sensaciones de vértigo y acrobacia, mezclados con una dosis de acción y aventuras.



CD 6.795

QUAKE II

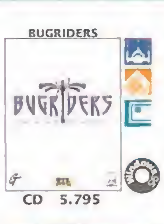
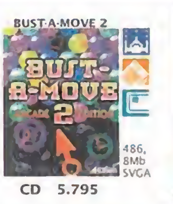
Poco después de aterrizar en suelo enemigo descubrirás que el número de Hombres con el que contabas ha sido reducido a unos pocos. Abrete camino entre instalaciones militares altamente protegidas, debilita la defensa de la ciudad.



CD 7.495

- ABE´S ODDYSEE — CD 6.495
- AGENT ARMSTRONG — CD 6.495
- ATOMIC BOMBERMAN — CD 4.895
- BLASTER — 486, 8Mb SVGA — CD 2.995
- BLOOD — PENT, 16Mb VGA — CD 7.495
- BUGRIDERS — CD 5.795
- BUST-A-MOVE 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795
- CREATURE SHOCK — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.250
- CROC — CD 6.795




- DEATHMATCH MAKER II (ED. QUAKE II) — CD 3.995
- DIE BY THE SWORD — CD 7.495
- DONALD IN COLD SHADOW — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- DOOM II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- DUKEN NUKEM 3D — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- EXHUMED — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495
- EXTREME ASSAULT — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.795
- FINAL DOOM — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- FROGGER — CD 5.795



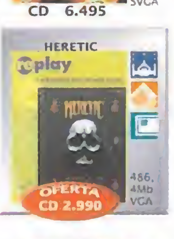


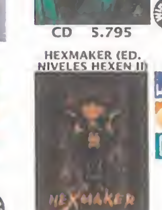




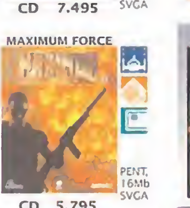
- G-POLICE — CD 6.495
- GEX 3D: ENTER THE GECKO — CD 6.795
- GRAND THEFT AUTO — 486, 16Mb SVGA — CD 7.495
- GUTS´N´GARTERS — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.995
- HEAVY GEAR — CD 7.495
- HERETIC — OFERTA CD 2.990
- HEXEN — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- HEXEN II — CD 7.495
- HEXMAKER (ED. NIVELES HEXEN II) — CD 3.995





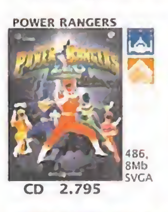
- JEDI KNIGHT: DARK FORCES II — CD 7.495
- LUCKY LUKE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895
- MAXIMUM FORCE — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.795
- MORTAL COIL — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 995
- NUCLEAR STRIKE — CD 5.795
- OUTLAWS — CD 6.495
- OVERBOARD! — CD 6.495
- PANZER DRAGOON — CD 5.995
- POSTAL — CD 7.495

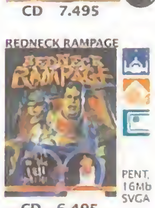




- POWER RANGERS — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- PUZZLE BOBBLE — OFERTA CD 2.990
- QUAKE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- RAYMAN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.495
- RAYMAN DESIGNER — PENT, 16Mb SVGA — CD 3.995
- REALMS OF THE HAUNTING — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- REBEL ASSAULT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- REBEL ASSAULT II — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.990
- REDNECK RAMPAGE — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495





- RESIDENT EVIL — CD 5.495
- RETURN FIRE — OFERTA CD 995
- REVOLUTION X — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.495
- SANDWARRIORS — PENT, 8Mb VGA — CD 6.495
- STARFIGHTER 3000 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.795
- SHADOW MASTER — CD 6.795
- SHADOW WARRIOR — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- SHATTERED STEEL — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 750
- SHOCKWAVE ASSAULT — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990



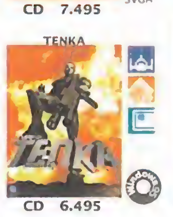
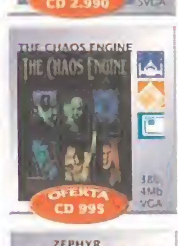




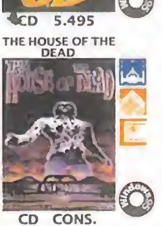

- SONIC 3D — CD 5.495
- STAR WARS: SHADOWS OF EMPIRE — CD 6.495
- SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — CD 3.895
- T-MEK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 995
- TAKE NO PRISIONERS — CD 5.795
- TEMPEST 2000 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 995
- TENKA — CD 6.495
- TERMINATOR: FUTURE SHOCK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- THE CHAOS ENGINE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 995



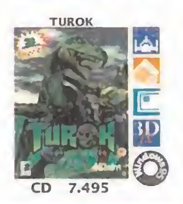


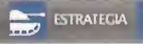
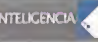
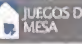
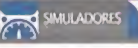
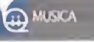
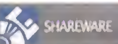



- THE HOUSE OF THE DEAD — CD CONS.
- THE CROW: CITY OF ANGELS — OFERTA CD 2.995
- THE REAP — CD 6.495
- THE ULTIMATE DOOM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895
- TRASH IT — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- TUROK — CD 7.495
- VIRTUA COP 2 — CD 7.495
- ZEPHYR — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 995








 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA  LUCHA  PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE  UTILIDADES 

CENTRO MAIL

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO ¡VISITANOS!.

simuladores

F-22 ADF

Explora con todo detalle el entorno de vuelo de las maniobras que posibilitan los propulsores del F-22. Quedarás cautivado al experimentar la sensación de estar allí. Pilota el caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportadora.



CD 7.495

LONGBOW 2

Comanda y vuela una escuadrilla de helicópteros letalmente armados, incluye el aparato de reconocimiento Kiowa, el transporte Black Hawk y el cañonero Apache Longbow. Hasta 8 jugadores podrán volar en cualquier posición en cualquier helicóptero.



CD 7.495

WING COMMANDER PROPHECY

Acción 3D en primera persona que te situará al borde de tu asiento, sintiendo el combate espacial de la forma más real posible. Nuevo motor de juego, nuevos personajes, nuevos villanos alienígenas. Jugabilidad superior. Efectos de luz ambiente.



CD 8.495

1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.995



6881 HUNTER KILLER — CD 7.495



A-10 TANK KILLER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

ACES OF THE PACIFIC — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



ACES OVER EUROPE — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



ADVANCED TACTICAL FIGHTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495



AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA — CD 4.895



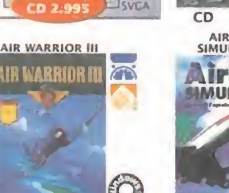
AHX-1 — CD 5.795



AIR POWER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.495



AIR WARRIOR III — CD 7.950



AIRLINE SIMULATOR — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495



APACHE LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995

ARMORED FIST 2 — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495



A.T.F: NATO FIGHTERS — CD 4.895



BOEING 737 — 486, 4Mb VGA — CD 6.495

COMANCHE 3 — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495



COMMAND ACES OF THE DEEP — OFERTA CD 2.995



F/A 18 HORNET — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495



F-15 BIG BIRD — CD 7.495



F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995



F-16 FIGHTING FALCON — 486, 16Mb SVGA — CD 7.995

F-19 STEALTH FIGHTER — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.495



FIGHTERS ANTHOLOGY — CD 7.495



FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM) — OFERTA CD 995



FLIGHT SIMULATOR 98 — CD 8.990



FLIGHT UNLIMITED II — CD 7.995



FLYING CORPS GOLD — CD 2.795



HIND — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995

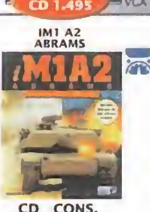


I WAR — CD 7.495

IF 22 RAPTOR — CD 7.990



IM1 A2 ABRAMS — CD CONS.



JETFIGHTER FULLBURN — CD CONS.



JOINT STRIKER FIGHTER — CD 7.495



M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.495



M1 TANK PLATOON 2 — CD CONS.



RED BARON — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495



RED BARON II — CD 6.495



RED GHOST — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995

SABRE ACE — CD 4.895



SAIL 2000 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495



SILENT HUNTER — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995



SILENT THUNDER — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.495



STAR CONTROL 3 — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295



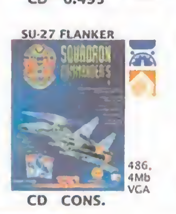
STAR CRUSADER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



STAR TREK STARFLEET ACADEMY — CD 7.495



SU-27 FLANKER — 486, 4Mb VGA — CD CONS.



SUPER EF 2000 — OFERTA CD 2.990

THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995



TIE FIGHTER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495



TOM CLANCY SSN — OFERTA CD 1.995



TOP GUN — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995



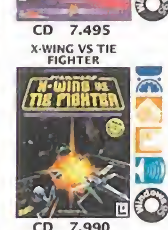
US NAVY FIGHTERS 97 — CD 7.495



X-WING — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495



X-WING VS TIE FIGHTER — CD 7.990



packs



MIDWAY ARCADE´S GREATEST HITS VOL. 2



BURGERTIME, JOUST 2, MOON PATROL, ROOT BEER TAPPER, SPY HUNTER, SPLAT, BLASTER

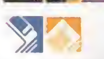


CD 5.795

PACK MULTIACTION

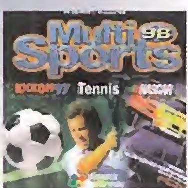


CYBERPOLICE KING QUEST VII, LOS JUSTICIEROS.



CD 2.795

PACK MULTISPORTS´98



KICK OFF´97, ELBOW TENNIS, NASCAR RACING 2



CD 2.795

SUPER CLÁSICOS ARCADE



TETRIS, PINBALL, COMECOCOS, ARKANOID, MARCIANITOS, COMANDO, CARRERAS.

486, 4Mb SVGA CD 2.495

precios **i.v.a. incluido**

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.



Centros Mail en España y Argentina (Buenos Aires)

Ven a visitarnos...

A CORUÑA

C/ OONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago

C/ RODRIGUEZ CARRACIOO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria

C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE

C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm

AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche

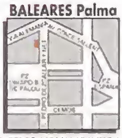
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA

AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón

AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma

C/ PEDRO OEZCALLAR Y NET, 11
LOCAL 9. TEL: 971 720 071

BALEARES Palma


C.C. PORTO PI-CENTRO
Pº MARITIMO, 54 TEL: 971 405 573

BARCELONA (Glories)

C.C. BARCELONA GLORIES
AV. OIAGONAL 280. TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)

C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)

C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona

C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona

C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N TEL: 93 465 68 76

BARCELONA Manresa

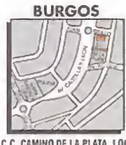
C.C. OLIMPIA. LOCAL 18
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

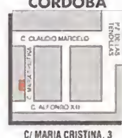
BARCELONA Mataró

C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell

C/ FILAOORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS

C.C. CAMINO DE LA PLATA, LOC. 7
AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA
TEL: 947 222 717

CORDOBA

C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA

C/ RUTLLA, 147, ESQ. JOAN REGLA, 6
TEL: 972 224 729

GIRONA Palamós

C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA

C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián

AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

HUESCA

C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN

PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño

AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS

C. C. LA BALLENA. LOCAL 1.5.2
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS

C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

MADRID (Atocha)

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Sol)

C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID

C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID Alcalá Henares

C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón

C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles

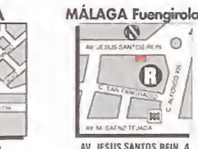
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Torrejón

C.C. PARQUE CORREDOR. Cra. NII
SALIDA 19 (TORREJÓN-AJALVIR)
TEL: 916 562 411

MÁLAGA

C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA

C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona

C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo

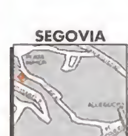
PZA. DE LA PRINCESA, 3
TEL: 986 22 09 39

SALAMANCA

C/ TORO, 84.
TEL: 923 261 681

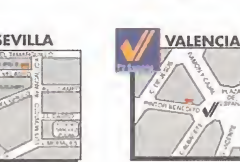
Sta. Cruz TENERIFE

C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA

C.C. ALMUZARA 2ª PL. LOC. 21
C/ REAL TEL: 921 463 452

SEVILLA

C.C. LOS ARCOS, LOC.B4
AV. ANDALUCIA s/n
TEL: 954 675 223

VALENCIA


C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA

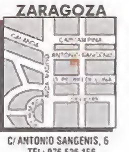
C.C. EL SALER-LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 333 619

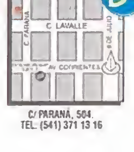
VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao

PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA

C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA


C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

BUENOS AIRES
C/ PARANÁ, 504.
TEL: (541) 371 13 16



GIRONA Figueres


C/ MORERÍA, 10
TEL.972 675 256

VALENCIA Gandía


C.C. PLAZA MAYOR-POL. RAFALCAID
PARQ. DE ACTIVIDADES-LOCAL 9-10
TEL: 962 950 959

MADRID

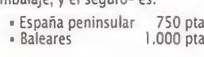

C.C. LAS ROSAS
Local 13. Planta Alta
Avda. Guadalajara s/n

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono
Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.


Por Fax
FAX
Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **(91) 380 34 49**


Por Internet
También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibirás tu pedido?

Por Transporte Urgente
El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- Española peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

!! Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.



Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. **Sábados** de 10.30h a 14h.

También en internet : www.centromail.es


MC M

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL ▪ "Cupones" ▪ Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F ▪ 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....

Precios válidos hasta 30/06/98 o fin de existencias.

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la *Agencia de Protección de Datos*. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro *Servicio de Atención al Cliente*, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de *Centro Mail*.( )

Cuántas...
diferencias palpables habrá entre «FIFA: Rumbo al Mundial 98» y «Copa del Mundo: Francia 98»?

Cómo...
será de grande el impacto que tendrá «Starcraft» entre los miles de seguidores de «Warcraft II»?

Cuál...
será el éxito y la aceptación de «Heart of Darkness» frente a los títulos que aprovechan al máximo las posibilidades de los procesadores actuales?

Cuándo...
podremos los usuarios de PC disfrutar de una maravilla como es «Resident Evil 2»?

¿SABÍAS QUE...?

Cuando aún no está ni siquiera terminado «Ultima Online», y al cual se le están añadiendo patches de actualización con una frecuencia semanal, los señores de Origin anuncian para la feria estadounidense de software y hardware, el E3, «Ultima Online II».

HACE 10 AÑOS

Nos encontrábamos en el número dos de la segunda época de vuestra publicación favorita. Con un ridículo precio de 175 ptas. ofrecíamos una revista con el tamaño de un periódico, que incluía decenas de noticias y comentarios interesantes. Por poner varios ejemplos sobresalientes, teníamos como megajuego «Desolator», la máxima expresión de los arcades frenéticos; «Mad Mix Game», la versión remozada del clásico «Pac Man», que llevaron a cabo los chicos de Topo Soft; la conversión de la máquina recreativa «Karnov», el ruso lanzafuego; «Hundra», la versión femenina de Conan ideada por Dinamic y «Cybernoid», un apasionante e increíblemente bien realizado matamarcianos.



La frase del mes

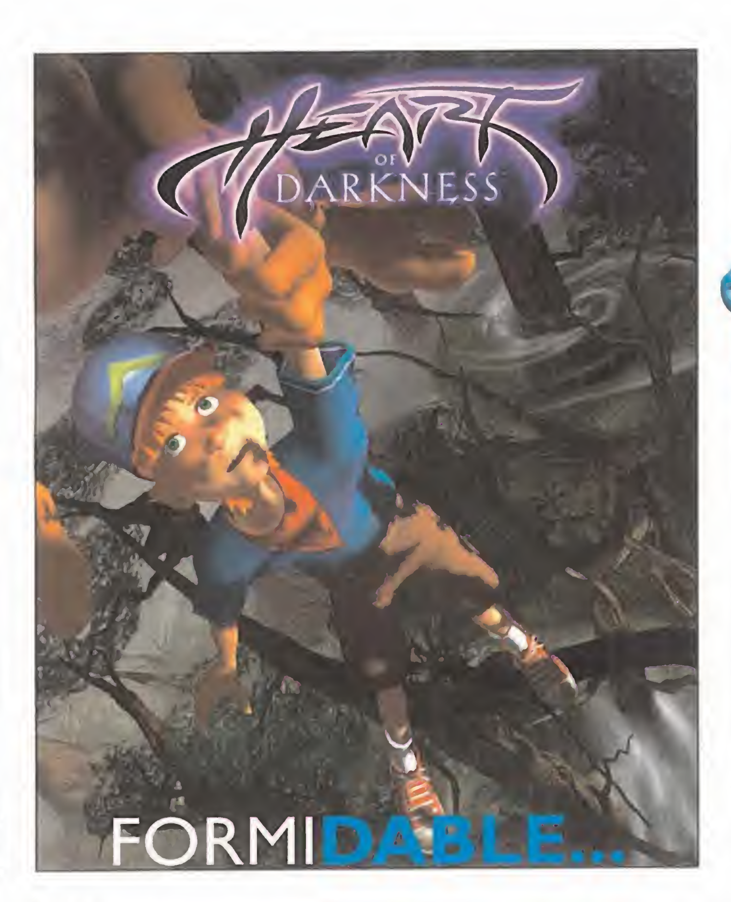
La pastilla Viagra es al hombre lo que la tarjeta aceleradora 3Dfx2 es al ordenador.

Les da potencia.

Un biólogo informático

Humor *por Ventura y Nieto*





...que ya hayamos podido disfrutar en directo de una demo del esperadísimo por todos «Heart of Darkness» que, por cierto, podréis ver también gracias a que la incluimos este mes, y en rigurosa exclusiva, en nuestro CD-ROM.

Puede que se haya hecho de rogar "un poco", pero os aseguramos que este título es de los más divertidos que nos hemos echado a la cara en los últimos meses.

Coged el CD e instaladla porque no tiene desperdicio. ¿El único inconveniente que tiene la demo? Las inaguantables ganas que te deja de tener el programa entero para poder llegar al final de un tirón.

Lo mejor del mes

La enorme cantidad de simuladores de fútbol que han salido de la nada, con motivo del mundial de Francia. Parece que todas las compañías se han puesto de acuerdo en hacernos la vida un poco más complicada a los que conformamos la redacción de Micromanía, pues elegir cuál es el mejor de entre todos los que nos han llegado es tarea harto complicada, dado el nivel de calidad que tienen absolutamente todos.

Elijamos el que elijamos, os aseguramos que todos tienen capacidad de divertirnos durante horas y horas y de darnos la posibilidad de revivir los momentos más impactantes y emocionantes de la competición real.

PUBLICIDAD *SUBLIMINAL*

La que ha introducido Nintendo en una de sus últimas creaciones para Nintendo 64. Durante un momento del juego «Yoshi's Story», concretamente cuando terminamos una fase, se puede escuchar una alegre cancioncita interpretada por los simpáticos dragoncitos en la que la letra de la misma es la palabra "Nintendo".

Os aseguramos que en el tiempo que estuvimos jugando a este título, la práctica totalidad de la redacción se puso a tararear la melodía hasta el punto de convertirse en el tema del mes pasado que todo el mundo tenía en boca.



ENTREGAMOS UN ÓSCAR

Casi nunca hacemos mención especial de esta manera a una persona en particular, pero es que este caso se nos ha escapado de las manos desde hace ya algunos meses.

Un ser humano leyente de esta publicación lleva, de forma incansable y semana tras semana, enviándonos unas simpáticas cartas, a veces divertidas, otras no tanto, pero siempre constructivas y con muy buenas ideas, a las que a modo de identificación les añadía tres grapas a un lado del sobre.

No contento con eso, nos ha enviado además un cómic en el que salimos representados algunos miembros de la redacción, y cuyo argumento es francamente divertido.

Por eso, por lo fiel y ciego seguidor que ha demostrado ser, este mes no podemos más que otorgarle este Óscar de parte de todos sus amigos que componen la redacción a Gerardo Val Gutiérrez.

Gracias por todo y esperamos seguir recibiendo tus misivas.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
BEAST WARS	CD(WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA	CUÁDRP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	DIRECTX 5.0
CASTROL HONDA SUPERBIKE...	CD(WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	1-70 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
DOMINION	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB(32 MB RECOM.)	34 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
EGIPTO 1156 AD J.C.	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB(32 MB RECOM.)	50 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
M1 TANK PLATOON 2	CD(WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB(32 MB RECOM.)	200 MB.	SVGA	CUADRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	DIRECTX 5.0
M.A.X. 2	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB(32 MB RECOM.)	30 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
MICROMACHINES V3	CD(WIN 95)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	40 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	RED, SERIE	ACEL. 3D
OF LIGHT & DARKNESS	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	30 MB.	SVGA (2 MB)	CUADRUP.	RATÓN, TECL	SB	NO	-------------------
PANDEMONIUM 2	CD(WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	35 MB.	SVGA	CUADRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	ACEL. 3D
PAX IMPERIA	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA	DOBLE.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
REBELLION	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	50-150 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	TODAS	DIRECTX 5.0
SEMPER FI	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	16 MB(32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN, TECL	SB	MODEM, RED	-------------------
SPIDERMAN CONTRA LOS SEIS SINIESTROS	CD(WIN95, DOS)	486DX/33	PENTIUM/133	8 MB(16 MB RECOM.)	14 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	SB	NO	-------------------
STARCRAFT	CD(WIN 95/NT)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	80 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
TRIPLE PLAY BASEBALL 99	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
VUDÚ KID	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	75 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	NO	-------------------
UNREAL	CD(WIN 95)	PENTIUM/166	P200 MMX	16 MB(32 MB RECOM.)	50 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	DirectX, AUREAL3D	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
WRECKIN CREW	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	MODEM, RED, SERIE	-------------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

2



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

¡Ahorra 3.790 Ptas!

3



SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: <**suscripcion@hobbypress.es**>

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Andrés Gimeno, recogiendo el trofeo de Roland Garros

ANDRES GIMENO SABIA QUE SOLO HABIA UNA MANERA DE REPETIR UN MOMENTO COMO ESTE...

EXTREME TENIS



El mejor juego de tenis jamás creado

Comentarios de Andrés Gimeno

Disponible en quioscos, grandes superficies, hipermercados y tiendas de informática.

¡RESERVALO YA!











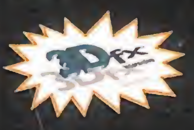
13 pistas y 4 superficies diferentes • 5 vistas distintas de cámara • Todo tipo de golpes diferentes • 169 trofeos • 200 oponentes manejados por el ordenador • Individuales y dobles • Escucha el griterío de la gente • Hasta 8 jugadores compitiendo en el mismo ordenador • Observa como el contrario pierde los papeles • Ranking Mundial actualizado para juego en Internet.

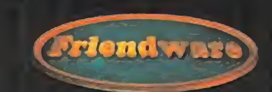




Windows®95 PC CD-ROM







www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97